Tony WORKs

SHINYUSHA MOOK

PUSH! Selected

Tony works

御魂～忍～／ARCANA～光と闇のエクスタンス～ 二作品原画集

SHINYUSHA

9784883802555

ISBN4-88380-255-8

1929455028003

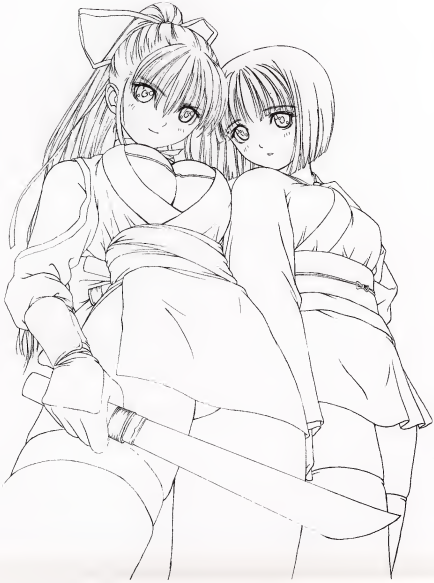
C9455 ¥2800E

雑誌 63424-14 H 2003-4

株式会社 晋遊舎 定価：本体2,800円＋税

Tony WORKs

Tony WORKs 御伽草紙 ARCANA 彩り豊かなファンタジー 一作品原画集



PUSH!! Selected

Phantom PHANTOM OF INFERNO
Perfect Graphics

■定価　2,800円＋税
■付録　CD-ROM1枚
■付録　特大両面ポスター

線"の世界。

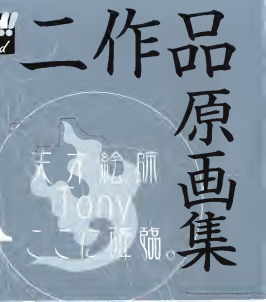
御魂～忍～

ARCANA

～光と闇のエクスタシス～

PUSH! Selected

二作品原画集



SHINYUSHA

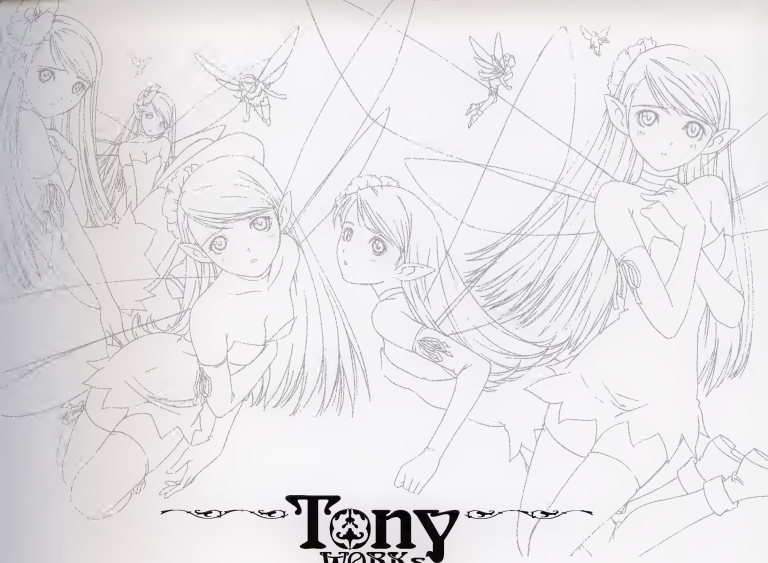
原画家「Tony」、耽美なる"線"の世界。

御魂、
ARC
～光と闇の、

SHINYUSHA

Tony WORKs

SHINYUSHA MOOK



Tony WORKS BOOK

Tony WORKS

CONTENTS

蘭 008
紅羽 016
瑞希 024
八尋 030

更紗 032
紫芳 038
阿佐弥 042
龍 046

諏慧姫 048

文覇 052
三猿 052
耳目 052
長虫 052
七巳 053
五鬼 053

女達 054

我吽 056
阿門 057

チップキャラクター紹介 058

御魂攻略 107

御魂詳細 136

ハープ 062
プリモ 066
ドミナンテ 070
アナリーゼ 072
アモローソ 074
リタニア 076
グランディ 078
ピバーチェ 080
シターン 082
グラーベ 085
ルチア 088
シルビア 091
アニマート 094
パスピエ 096
リソルート 099
カプリス 102
トンボー 103
マイスター 104
イムヌス 104
モーリー 105
マルカート 106
ブリランテ 106

ARCANA攻略 123

ARCANA ALL DATA 137

Tony INTERVIEW 131

アルカナ

ARCANA

光と闇のエクスタシス

Tony WORKS

御魂 ～忍～

I_N_D_E_X

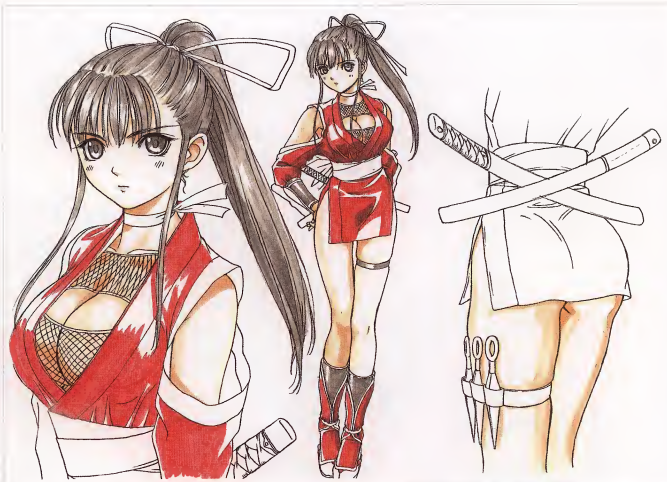
蘭 008
紅羽 016
瑞希 024
八尋 030
更紗 032
紫芳 038
阿弥佐 042
朧 046
諏慧姫 048
文観 052
三猿 052
耳目 052
長虫 052
七巳 053
五鬼 053
女達 054
我畔 056
阿門 057
チップキャラクター紹介 058
御魂攻略 107

八尋が神器を集めるため、その補佐役兼従者として雇われた。もっとも、蘭にはこうは伝えられておらず、「貴族をひとり連れて神器を見つけに行く」という程度の認識しかなかった。典型的なお坊ちゃんである八尋に反感を覚え、はじめはからかったりしていたが、奪われた神器を取り返す方法で気があってから、徐々に八尋に心惹かれていく。八尋がほかの女の子の心配をしたり気にかけたりすると、あからさまに焼きもちをやく場面もしばしば見られる。感情的になると思ってもいないことを口走ってしまうが、根本的には優しい性格。くのいちである彼女は、忍びとしての実力もさることながら、女であることを利用して任務を遂行することにも秀でている。

でもね、こういうガキ、あたしは頭にくるんだよ!

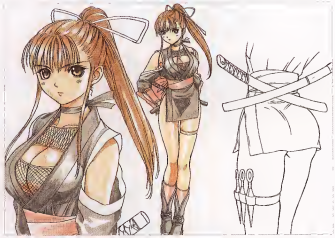
蘭

RAN

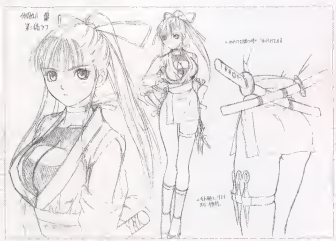


蘭色指定第2稿

蘭キャラクター設定第1稿



蘭色指定第1稿

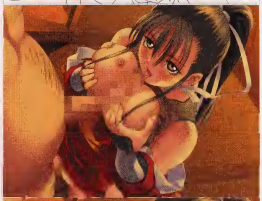


蘭キャラクター設定第2稿

CHARACTER DESIGN

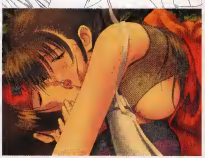
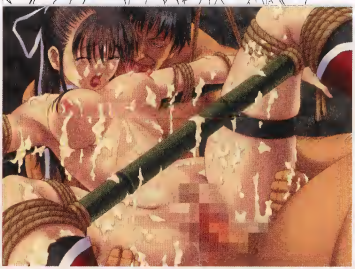
"RAN"

「くのいちで、色っぽい」がキーワードですね。おこーテールにしようというのは最初から決めてました。一番のお気に入りキャラクターです。(Tony)



蘭

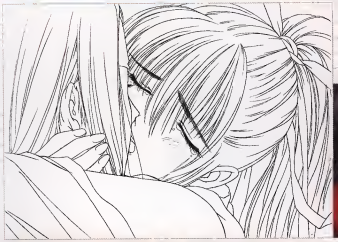
RAN

STORY OF RAN

蘭が我叶とともに八尋を連れ、神部探しの旅に出てから、もう幾日もの時が過ぎていた。最初は八尋のことをお荷物扱いしていた蘭であったが、旅を続けるうちに成長する八尋に好感を覚えていく。同時に、人を殺めるにつれ人間性を失っていく八尋に、不安も感じていた。そう、いつしか八尋は蘭の中で大きな存在になっていたのだ。敵に囚われて男どもに凌辱された時も、頭に浮かんだのは八尋のことだった。そして、八尋が助けに来てくれたとき、蘭の心は八尋に大きく傾く。その八尋が、自分のやってきたことが徒労に終わったことで精神的にも肉体的にも追いつめられた時、蘭は彼の心の支えとなる決心を固める。八尋は変わった。そして蘭も変わった。絆を新たにしたふたりは最後の戦いへと赴いていく。

蘭
RAN



ショップ特典テレカ用CG

電撃姫描き下ろしCG

紅羽

KUREHA

わたしの見かけは普通ですか？

この時代の日本には似つかわしくない、黄金の髪の毛と青い瞳をもつ女性。外人に見えるかもしれないが、実際は人ならざる人外のものであり、中弛のはからいにより伊勢神宮で巫女をしている。八尋とは伊勢の山中にある川沿いで出会い、社から寄われた神器を取り戻すため行動をともにする。自分を育ててくれた中弛への恩義のために神器を取り戻そうと考えているが、旅に出るのにはもうひとつ理由があった。それは、何者かがこの世ならざる穴をどこかにあけようとしていることを感じ取り、それをくい止めようと考えているからだ。ならずものたちに襲われても、助けられた後はケロっとしているなど、感情表現の乏しいところも見られるが、旅を続けていくうちに、だんだんと人間らしさをもつようになっていく。

紅羽立ち絵線画

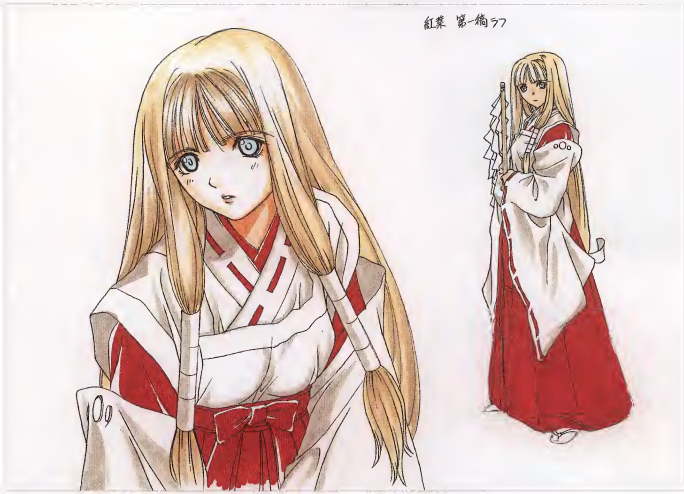
CHARACTER DESIGN

"KUREHA"

設定では「鬼の子」って呼ばれていたので、一般人と差別化しようと思ってこうなりました。鬼の子ということで赤い髪、という変もあったんですけど、あまり突拍子もない色はやめようということで金髪隈取になりました（Tony）

紅羽立ち絵ラフ

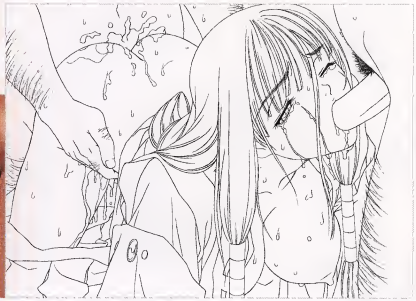
紅羽キャラクター設定



紅羽色指定

紅羽

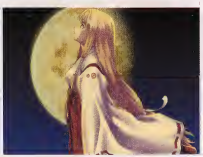
—KUREHA—



STORY OF KUREHA

紅羽は、夢見にたつ少女の言葉によって、なにかが起こることを予感していた。そこに現れたのが八尋たちである。奪われた鏡を取り戻し、そしてその“なにか”を確かめるために、紅羽は八尋たちと旅に出る。そして吉野の地下で紅羽に念を送っていた少女、鏡縁姫と出会う。紅羽は、彼女の汚れないところにあこがれを抱き、自分から汚れてしまっていることに嫌悪感を抱いた。八尋はそんな紅羽に、「生きている限り汚れて当たり前だ」と訴える。そして、「汚れるからこそ、いろんなことを知ることができるのだ」と。その言葉は、紅羽のかたくなな心を溶かすのに十分だった。八尋の胸に顔を埋めて、暖かい鼓動を聞く紅羽。八尋の生きている音を聞けるなら、たとえ汚れていても生きていたい、心からそう思うのであった。

紅羽
KUREHA



P-mate描き下ろしCG

ショップ特典小冊子用CG

紅羽
KUREHA

瑞希

MIZUKI

ええ……八尋様がおっしゃるなら

幼いころに八尋の許嫁となった少女。それはまた八尋の父が生きていた時に決められた約束事であったが、その父が死んで八尋が官位を望めなくなったために、一方的に破棄されてしまった。吉野にいたが、内裏に行った人々がまったく帰ってこないことに危険を感じ、自ら吉野を離れようと決心する。内気でおとなしく、家柄も前中納言の筋という可憐なお姫様というのがまわりの印象だが、八尋たちとともに旅をするようなってからは室外に行動的である一面を現かせる。仲間になった当初は、八尋と同じくなにもできない自分をもどかしく感じ、虚勢をはっていた。蘭とは八尋のこともあって相性が悪い。

瑞希色指定

瑞希立ち絵線画

瑞希キャラクター設定第1稿

瑞希立ち絵ラフ

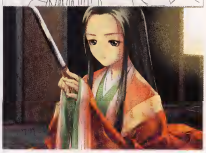
CHARACTER DESIGN

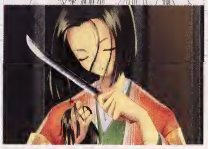
"MIZUKI"

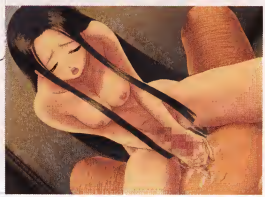
おかっぱ頭の貴族の娘です。髪を切るのは最初から決まってたんで、長い髪のバージョンと短いバージョンの両方を考えました。ミニソックスをはいてるのが、ちょっと嬉しいところです。笑。Tony

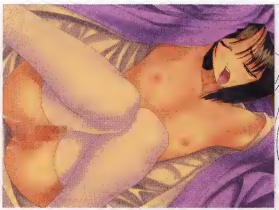
STORY OF MIZUKI

瑞希は八尋のことを忘れていた。内裏にあがった人がひとり戻ってこない事実を受け、この地を離れようとしたところに八尋が現れるまでは。瑞希にとっての八尋は、幼いころの許嫁というだけで、特別な感情はもっていなかった。父が婚約を破棄したと告げ、さしたる思いは抱かなかったのだ。しかし、八尋の計らいで吉野から脱出できたことは確かである。彼女はただ、自分を吉野から連れだしてくれた恩は返そうと思った。だから一緒についていくことにした。だが、旅を続けるうちに、八尋のそばにいたいと思うようになる。彼に認めて欲しいがため、ひとり吉野に向かったこともある。しかしわかったのは、自分がなにもできないことだけだった。なにもできないことを引きずる瑞希だが、八尋にとっては、そんな健気な瑞希とともにすごすことだけで満足なのであった



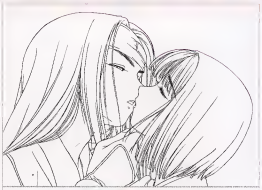






瑞希

MIZUKI



電撃姫描き下ろしCG

瑞希
MIZUKI

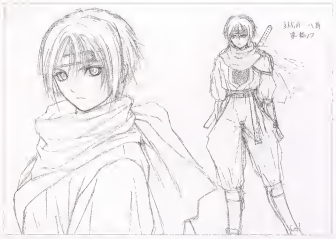
ポスター用CG

八尋

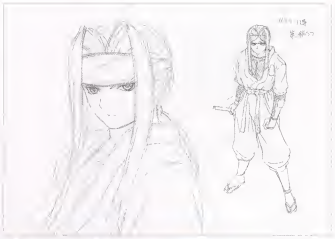
— YAHIRO —

だから、ガキって言うな

幼いころに目の前で母を亡くし、さらには殿上前に父が亡くなったために、ろくな官位がもらえずに苦しむ、「八尋 導かれし魂」編の主人公。官位は従八位下衛門佐。要するに一番下っ端である。より高い官位を受けるため、兄に命じられ神器探しの旅に出る。旅をはじめたときは、人を殺すことにためらいと恐怖を感じていたが、一度人を殺めたことによってタガが外れてしまい、邪魔者は排除するといった考えへと変わっていく。八尋の変貌ぶりに、蘭や紅羽、瑞希は不安を抱いていた。しかし帝がすでに死んでおり、自らの行動が徒労に終わったと知ったとき、どうしようもない無力感に襲われてしまう。そんな彼を救ったのは、仲間たちの励ましと厚い信頼であった。



八尋キャラクター設定第1稿

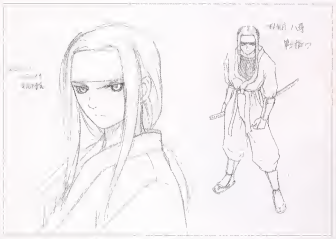


八尋キャラクター設定第2稿

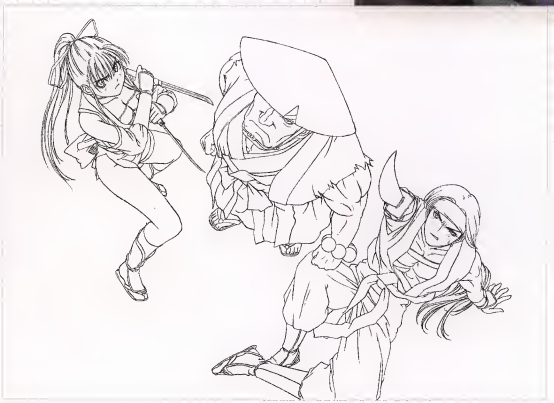
CHARACTER DESIGN

"YAHIRO"

おばっちゃん的、でもちょこっとかっこよく、といったイメージです。デザイン的にはかなり苦労したキャラクターですね。（Tony）



八尋キャラクター設定第3稿



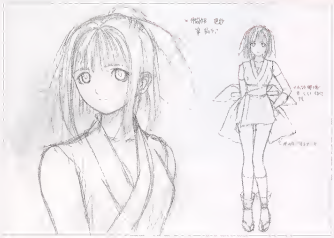
更紗

—SARASA—

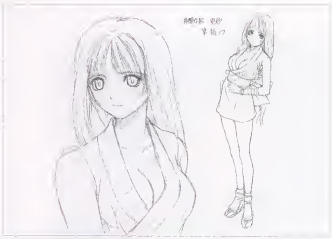
また半人前の実力しかない、風貿の里のくのいち。くのいちとはいっても、忍び特有のずるがしこさなどはもっておらず、むしろ性格は純真無垢である。外からやってくる者が多い風貿の里のなかで、じつの両親と暮らしている珍しい存在である。ひと通りの修行はこなしているものの、もともと役目を果たせるような訓練を受けていないため、同行する阿門は足を引っ張りはしないかと心配する。今回命ぜられた帝暗殺のお役目は、更紗にとって最初の役目であり、お館様直々に、「満月の夜に腦の手で帝を暗殺するように導け」との勅命を受けている。そして、そのとおりにしないと腦は死ぬとも告げられる。そのため、ふたりに内緒で満月の夜に役目を果たさせようと四苦八苦する。腦に好意を抱いており、また男を知らない生娘だ。

なによ、あたしが役立たずみたいじゃない！

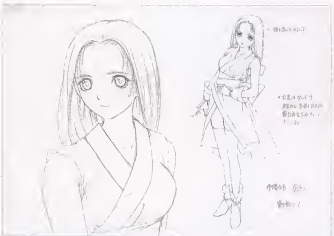
更紗色指定



更紗キャラクター設定第1稿



更紗キャラクター設定第2稿



更紗キャラクター設定第3稿

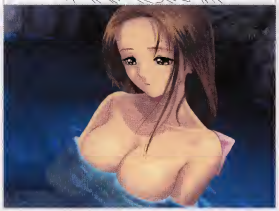
CHARACTER DESIGN

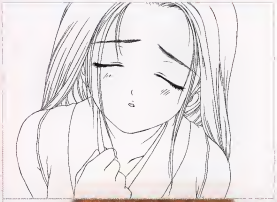
"SARASA"

更紗はコスチュームの変更が一番多かったですね。最終的に一番締まったコスチュームになってしまいました（笑）。切なしみ・妹系のキャラクターなので、なじませるのに苦労したんですよ。（Tony）

更紗

SARASA





STORY OF SARASA

更紗がはじめてお役目を果たすことになった。しかしその役目には、鍵や阿門も知らない裏があった。お館様から言い渡されたのは、帯雛殺は満月の夜に朧の手で行わせること。これかうまくいかないと、朧は死ぬというものだった。朧に好意を抱いている更紗は、いわれた通り朧の手で帯を斬らせることに成功する。しかし、それは皆承路を聞くための文観の企てだった。追い打ちをかけるように風翼の里は焼き討ちされ、言いようのない怒りが3人に去来する。そして役目を果たすことか自分の生きる意味と感じていた朧は、これからどう生きていくか苦悩する。更紗は、そんな朧の苦しみを包み込み、お役目がなければ生きていけないのなら、自分が朧にお役目を与えるからと涙ながらに訴える。彼女が朧に最初に与えた役目。それは、「ずっと一緒にいてあたしを守って」という純真な想いであった。

更紗
SARASA

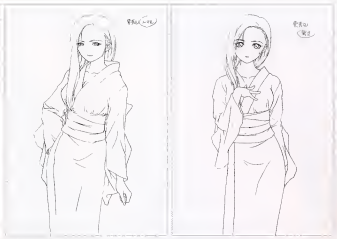
広告用CG

紫芳

SHIHOU

兄様も……お元気そうで

普、阿門か木曽にいたとき世話をした間柄で、血こそ繋がっていないものの、阿門のことを兄と慕っている。彼女の背中には、熱田に隠された結界破りの神剣「草薙剣」についての情報が彫られている。もっとも普通の状態では絵柄を見ることはできない。背中に酒をあびせることによって図柄が浮かんでくるのだ。しかもこれには隠し彫りがされており、酒の後に水をかけることで、真の神器「星辰剣」の図柄が浮かんでくる。幼子を殺し、罪の意識にさいなまれていた阿門が、俗世を捨てて山に入ったにも関わらず、麗が修羅の世界に身を投じたことを知り、再び山を下りたことに今も納得できないでいる。そのため、麗に対しては憎しみに近い感情をもっている。しかし、一緒に旅を続けるうちに、すでに麗が愛する人を失い、愛してくれる人を亡くしたことに気づき、憎しみはいつしか愛情へと変化していく。



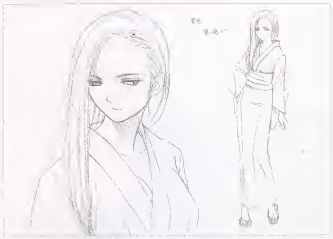
紫芳立ち絵線画

CHARACTER DESIGN

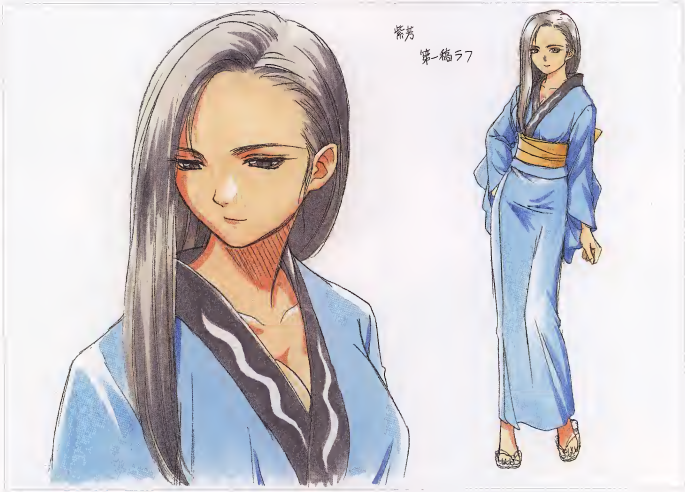
"SHIHOU"

もうその主、お姉さん系のキャラです。うなじの「自分の美しさ」を知ってます。意外にお姉さん系のデザクターは人気が高くて、とくに関西サイドに受けが良かったです。同級生と同じく、シナリオがかりと薄かったのが少し残念です。(Teny)

紫芳立ち絵ラフ



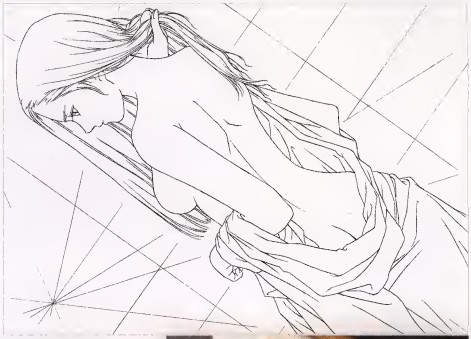
紫芳キャラクター設定第1稿



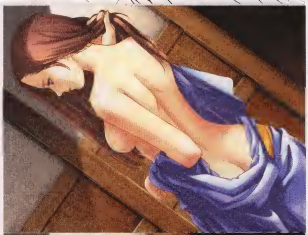
紫芳色指定

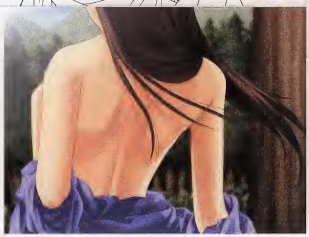
STORY OF SHIHOU

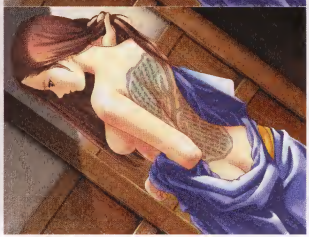
帝を斬るには、吉野の地に張ってある結界を破らなければならない。結界を破る方法を画策する一行の前に現れたのが、阿門を兄と慕う紫芳である。彼女から結界破りの神剣「草薙剣」のことを聞き、朝が奉しられている熱田神宮へ向かう　龍たちは首尾よく草薙剣を手にし、帝を斬るため吉野へと向かうのであった。その旅に同行した紫芳であったが、一方で所詮はその旅が一時の解放であり、終われば木曽てのとらわれの暮らしに戻ることを思い悩んでいた。龍は、そんな苦しみを見せる紫芳に、「そんなに入れ墨が重荷なら、俺とふたりで背負えばいい」と伝える。そして、明日の朝が来たら一緒にいて欲しいと。その想いを告げる　最後の闘いが待っている今、明日はどうなるか分からない。でも必ず明日を迎えたい。そんな想いが紫芳の心を満たしていた。

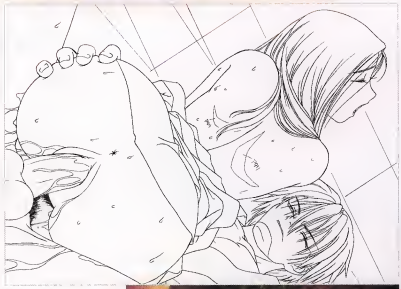


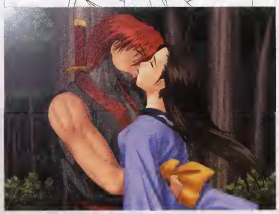
紫芳
SHIHOU











阿佐弥

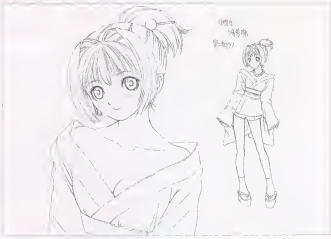
— ASAMI —

ここなら……見つからないと思ったのに……

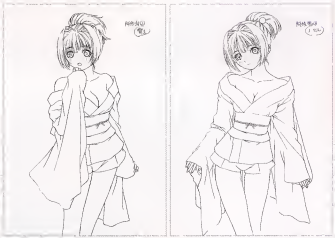
耳目の記下のくのいちとして暗躍していた少女。その腕は更紗よりも上、男の扱いも心得ており、実力的には麗に匹敵する。男を喜ばす技術は高く、3人同時に相手したあげくに、3人とも泡を吹かせて失神させるほどである。耳目のもとから抜けようとしたところを、朧たちにみつかってしまうが、抜け狩りをしていないとみるや強引に同行する。行動や言動は過激のひと言。朧を気にかけてからは、文観との最初の闘いで朧が意識を失っていた間、さんざん更紗が足手まといだと言い続け、さらに朧を自分だけのものにしたくて、彼女の刀にしびれ針を仕込んだりもした。それもこれも、阿佐弥が朧に惹かれたために巻き起こった騒動ではあるが……。

阿佐弥色指定

阿佐弥キャラクター設定第1稿



阿佐弥キャラクター設定第2稿

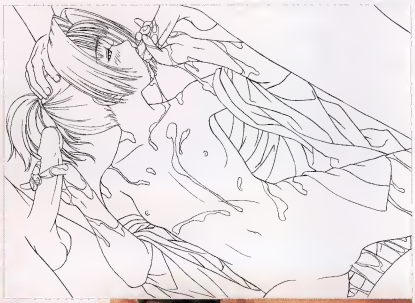


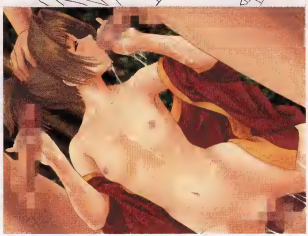
阿佐弥立ち絵線画

CHARACTER DESIGN

"ASAMI"

阿佐弥の服は裾を短くしたものなんです。簡単にいえばショートパンツなんですけどね。更紗が村娘なら町娘ってところですか。ある意味一番くのいちっぽいキャラクターなんで、もうちょっと活躍させてあげても良かったかなと、後悔してます。（Tony）



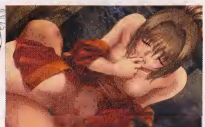


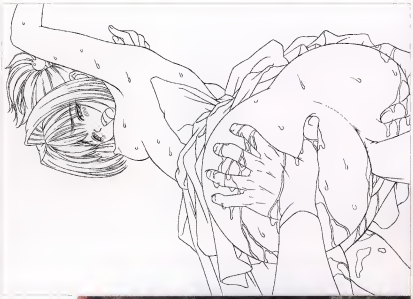
阿佐弥

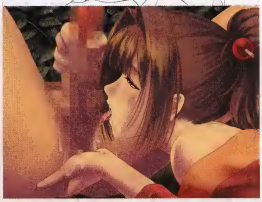
— ASAMI —

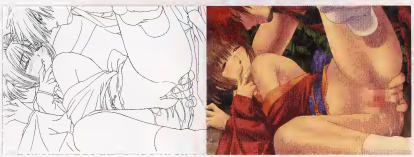
STORY OF ASAMI

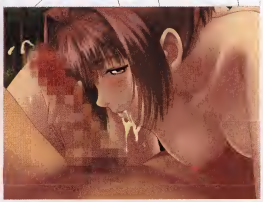
帝を亡き者にする役目を受けて、鼬たちは京都にいる耳目のもとにやってきた。阿佐弥とは、そこを引き上げるときに出会う。今まで耳目の配下だった阿佐弥たが、裏の世界に嫌気がさして耳目のもとを抜けてきたのだと言う。そして、追っ手をかわすために強引に鼬たちについてきてしまうが、最初の意識はとこへやら、旅を続けるうちに阿佐弥は鼬に惹かれていく。鼬は、役目に殉じて生きてきたために、役目がなくなってしまうことに恐れを感じていた。そして文観を斬ったあとは、なにも残っていないことも知っていた。阿佐弥はそんな鼬に、自分も同じだと告げる なにもないのは鼬だけじゃない 鼬と阿佐弥は同じなのだ。自分と同じ境遇を感じ取った鼬に、阿佐弥は一緒にいて欲しいと懇願するのだった。









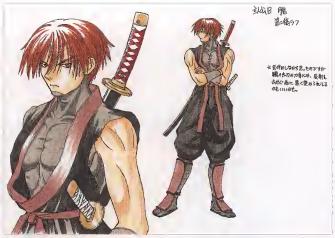


ひとり殺す、それだけのことだ

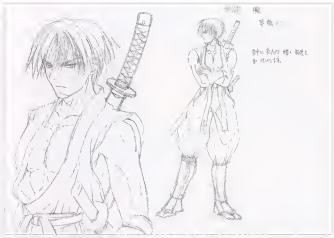
朧

— O B O R O —

「朧 黒き刃の舞き一族の主人公。「黒刃の朧」と呼ばれる凄腕の忍者である。この通り名の由来は、朧の使う刀の刃が黒いことに起因しており、じつはこの刀、神代の時代から受け継がれる神器のひとつ「神辰剣」が形を変えたもの。ほかに神器を集めることで、はじこされた封印が解け、真の力を解放する。お役目に対して絶対の忠誠を誓っており、役目を遂成するためであれば、女性を犯すこともいとわない、冷酷な性格の持ち主である。かなりの無口で、必要なこと以外はほとんど口に出さない。幼いころ、母と妹を助けられず、そのトラウマのためか風賀の里にくるまでの記憶をなくしている。妹〝双葉〟の名前を聞くと、自分を制御できずに、女を双葉に見立てて襲ってしまうことがある。



朧色指定

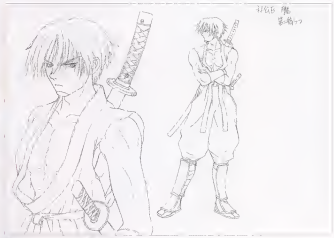


朧キャラクター設定第1稿

CHARACTER DESIGN

"OBORO"

冷酷な感じのかっこいい系キャラを目指しました　設定では黒い刀をもってるんですが、ビジュアルではないんですよね　そこがちょっと残念でした（Tony）



朧キャラクター設定第2稿

諏慧姫

SUEHIME

お願いです……わたしを……お斬りください

吉野の地下通路に閉じこめられていた謎の少女。文観によって生み出された人外のもので、黄泉路を開き荒御魂を導くためだけにこの世に存在する。その役目を“御崎”といい、黄泉路を開くだけでなく、閉じる力ももっている。黄泉路を開いて、荒御魂を呼び出すごとに危機感を覚えた彼女は鰐や八尋の力を借りて、黄泉路を閉じようと努力するのだが……。生まれたときから地下からでることができなかったため、浮世離れしたところがある。

CHARACTER DESIGN

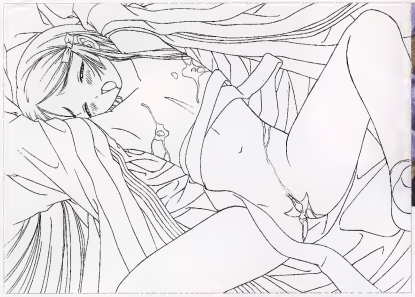
"SUEHIME"

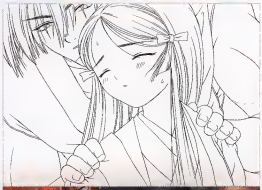
デフォルトで十二単なので、もう着物を何枚描いているかわからなくなるキャラクターです（笑）。設定としては、ロリちっくなお姫様なんでわかりやすかったですね。（Tony）

末姫姫立ち絵線画

末姫姫立ち絵ラフ

末姫姫立ち絵ラフ



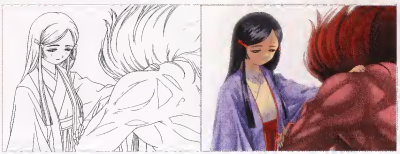


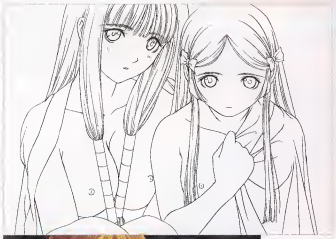
諏慧姫

—SUEHIME—

STORY OF SUEHIME

帝を暗殺する役目を受けた關は、帝のお膝元である吉野に来ていた。吉野には広大な地下通路が広がっており、そこに進入した關は「帝を斬ってはならない」と告げる少女の意志を感じ取る。この少女こそ諏慧姫であり、彼女は文観の手により、生まれ出たその日から地下に幽閉されていたのだった。諏慧姫は彼らに、本当の敵である文観のこと、そして自分は黄泉路を開き、荒御魂を復活させることができる能力者であることを告げる。それはすなわち、世界を滅ぼす能力を有していることと同義なのだ。しかし、諏慧姫は自分の宿命に真っ向から対峙し、文観との決着をつけるべく立ち向かっていくのだった……。





文観

三猿

耳目

文観は、荒御魂を呼び出すため、帝の命を奪い黄泉路を開こうとした。数々の策略を巡らし、八尋や瞬をその掌の上で踊らせる、あらゆる法力の修行をおこなっており、人外のものを作り出すことも……

三猿は、文観によって生み出された人外のもの。常に三位一体の攻撃を仕掛けてきて敵を苦しめる。猿を媒体にしており、素早い動きを生かしての攻撃を得意とする。

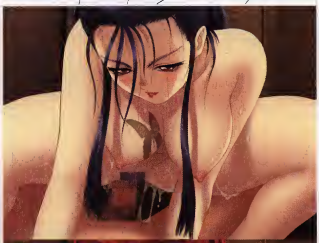
地違いとは身内殺しのこと。仕事を監視し、逃げたり裏切ったりする忍を消す役を負っている。長虫はその地違いとして風賀に置われた。女と見ると節操がなく、すぐに手を出す習性がある。

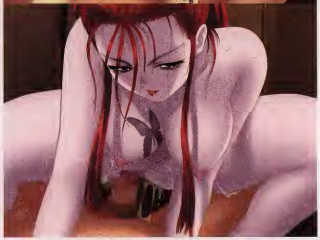
耳目は裏の世界では名の知れた情報屋。しかも聞の実父である。裏の世界で生き抜くための仕込みを聞の身体に仕込んだため、聞には嫌われている。表向きは河原医者の元締め。

長虫

八尋や鐘たちの前に提度となく現れては、神器集めなどを妨害するふたり組。その実力は竜も認めるほどで、せっかく集めた神器を横からかすめ取られることもしばしばである。七巳は蝶の入れ墨を胸に刻み、右手のキセルを持ち歩くなどの派手な出で立ちを好む。また八尋や鐘を、その魅惑の肉体で誘惑してくるなど、油断のならない使い手だ。五鬼は右手が義手になっており、その右手を使った攻撃を得意とする。力では我吽に匹敵する強敵である。ふたりとも、文観の手によって作られた人外のもので、七巳は蛇、五鬼は土塊から生み出された。そのため何度倒しても甦る。

七巳



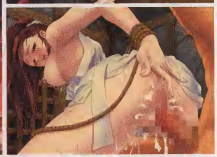


五鬼

NANAMI&GOKI

女達

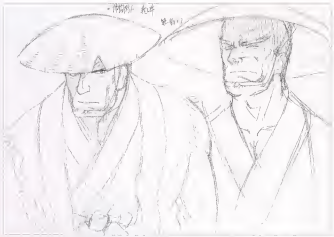
御魂では、ヒロインたち以外にも何人かの女性が登場する。その多くは、八尋や醜の任務遂行のため、身体を餌食とされてしまう。吉野の地下通路でたかれているお香の効果で、身も心も淫乱に染まってしまった女性。そしてその誘惑に抗えない八尋。刀で脅し、声を張り上げないように促しながら、その手を女性の秘所に伸ばす醜。性の技をも巧みに使いこなせれば、任務はまっとうできないのだ……。



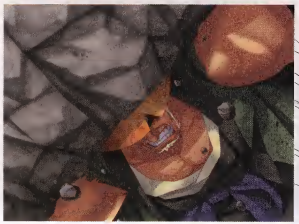
我吽

— GAUN —

つねに無言の圧力で周囲を圧倒する頼れる相棒。しかもその巨体は伊達ではなく、閻と八尋のふたりを担いで表に運び出すだけの力を備えている。八尋が子供のころ、屋敷を襲った阿門と戦うが、八尋以外の人間を殺され自分も重傷を負ってしまう。この事件がきっかけとなって言葉を失う。だが、ある程度の距離にいれば、言葉を交わさなくても自分の意志を相手に伝えることができる（ただしそれは、ほかに我吽の意識を邪魔するものがない場合に限る）。言い争いをしている仲間がいると、その間に率先的に割って入ってにらみをきかす。それだけで、たいていの場合は言い争いは終結する。気の強い顔も、我吽ににらまれると八尋との喧嘩をやめるほどである。通り名は“言わずの我吽”。



我吽キャラクター設定

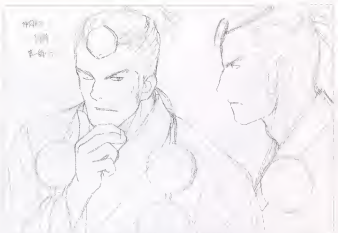


阿門

AMON

ここは……俺に任せろ

ほとんどしゃべらない寡といることが多いせいか、かなりの口達者である。過去の阿門は、心がないと言われるほど凄惨な役目をこなしてきたが、役目で子供を殺めたり、子供を守ろうとする男を見ているうちに、そんな自分の悪鬼のような姿が嫌になってくる。決定的だったのは、妹と母親を殺されて、自分に向かってくるひとりの少年を見たときである。これらの事件をきっかけに、阿門は本曽で修験者になろうとした。その時、子供を守ろうとしたのが我吽であり、我吽が守ろうとしたのは八尋であった。そして、阿門に向かっていったのが麗である。あとに阿門は、風賀の里に預けられ修羅の道を歩もうとする鵺を止めるため、修行の途中で山を下りることとなる。



阿門キャラクター設定

北朝

CHIT CHARACTERS CG COLLECTION

CHIP CHARACTERS CG COLLECTION

南朝

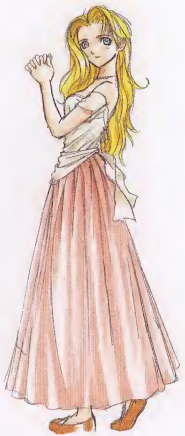
アルカナ
ARCANA
光と闇のエクスタシス

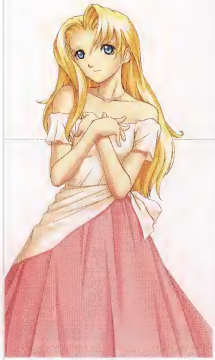
Tony WORKs

ARCANA
～光と闇のエクスタシス～
パッケージ画像

I _ N _ D _ E _ X

ハーブ 062
プリモ 066
ドミナンテ 070
アナリーゼ 072
アモローソ 074
リタニア 076
グランディ 078
ビバーチェ 080
シターン 082
グラーベ 085
ルチア 088
シルビア 091
アニマート 094
パスピエ 096
リソルート 099
カプリス 102
トンボー 103
マイスター 104
イムヌス 104
モーリー 105
マルカート 106
ブリランテ 106





ハープ

現法王イムヌスの娘にして、次期法王候補。カプリスがイコンを持たぬ光の御子としての宿命をもつように、彼女もまたミトラ神の加護を受ける光の皇女としての宿命を背負っている。優しく美しい姫で、民衆の人気も高い。花婿を一般に公募しているが、それはイコンを持たぬものを探すための方便である。カプリスを馬車の中から見ただけでイコンを持たぬものと見抜き、コスモクラトールの指輪を託す。そして、すぐにでも追いかけたい気持ちを抑え、カプリスが再び現れるのをひたすら待ち続ける。トンボーにさらわれたときも、必ずカプリスが助けに来てくれると信じていた。4大イコンのひとつを持ち、タロットカードの“世界”を司っている。

わたし…
人を好きになっちゃいけないと、
思ってたの…

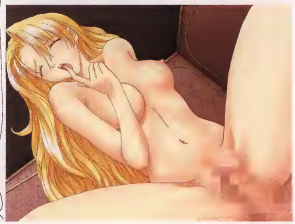
CHARACTER DESIGN

ハープ

そのままお姫様のイメージで描いてますが、でも、今回こういう王道的なキャラクターは逆に珍しくてすよ。くせがないので、イメージをつかむのに苦労したキャラクターです。(Tony)

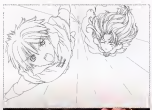
シーン解説

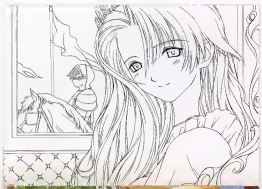
最後の審判を終え、光の御子と認められたカプリスと、光の皇女たるハープの結婚式が執り行われた。そこにいるカプリスは、誰からも必要とされていない少年ではなく、世界を闇から救ったひとりの大人へと成長していた。このあと、ハープは法王を継ぎ民に祝福を与え、カプリスはそれを助けて国を導いていくのだった。

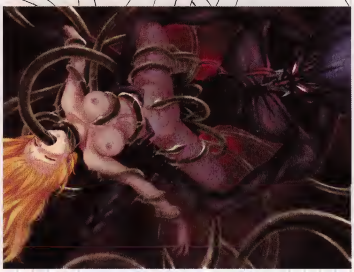


シーン解説

ハープが捕らえられている塔の最上階こそが、トンボーと最後の決着をつける場所。激闘の末幸くも勝利したものの、トンボーの力によって支えられていた塔は崩れはじめる。このままでは塔の内部は次元の隙間へと落ちていってしまう。ふたりは意を決して、最上階の窓から身を投じるが、翡翠の力によって無事着地に成功する。



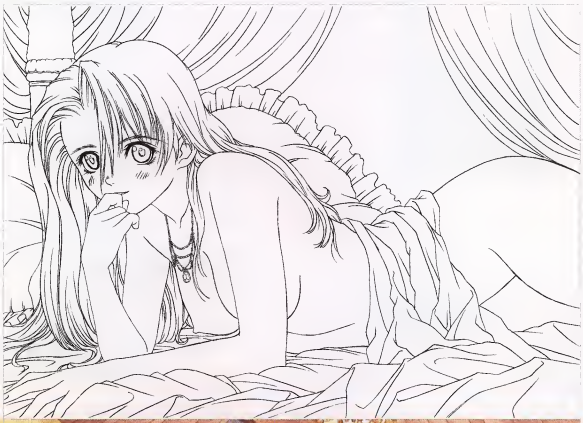




1.線画
2.ショップ特典テレカ用CG

1

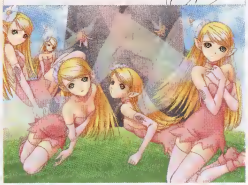
2



CHARACTER DESIGN

プリモ

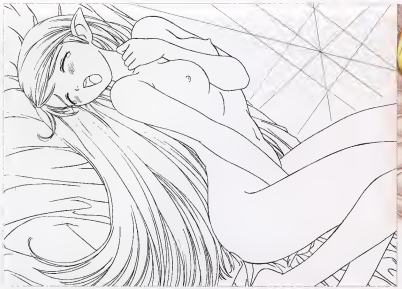
キャラクターが立ちそうな設定だったので描きやすかったですね。ユーザーのなかでは一番人気です。カラフルビュアガールさんのピンナップを描いたんですが、仕事場で描けなかったので、もう少し描きこみたかったですね。（Tony）

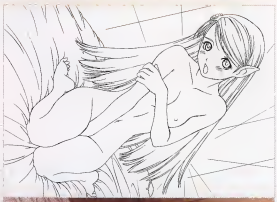


プ・リ・モ。
ちゃんと名前で呼んでよ！

プリモ

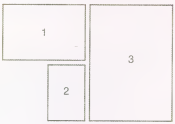
カプリスを見届ける者。マイスターの手によってカードへ封印されていたか、マイスターがカプリスと出会った時に封印を解かれた、身長20センチくらいの妖精で、カプリスと一緒に各地を旅して回ることとなる。目覚めたときに最初にあった人の運命を見届けるといわれており、その姿は普通の人には見えない。名前で呼ばれることを好んでいるためか“お前”などというそんざいな呼び方をすると怒り出す。ほんの少しではあるが、イコンの力を感じとる能力をもち、妖精の粉を使って人を眠らせたり、お酒のにおいをかいでその強さを判別したりすることもできる。タロットカードの“運命の輪”を司る。



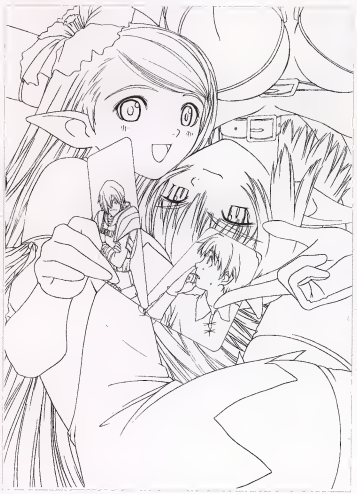


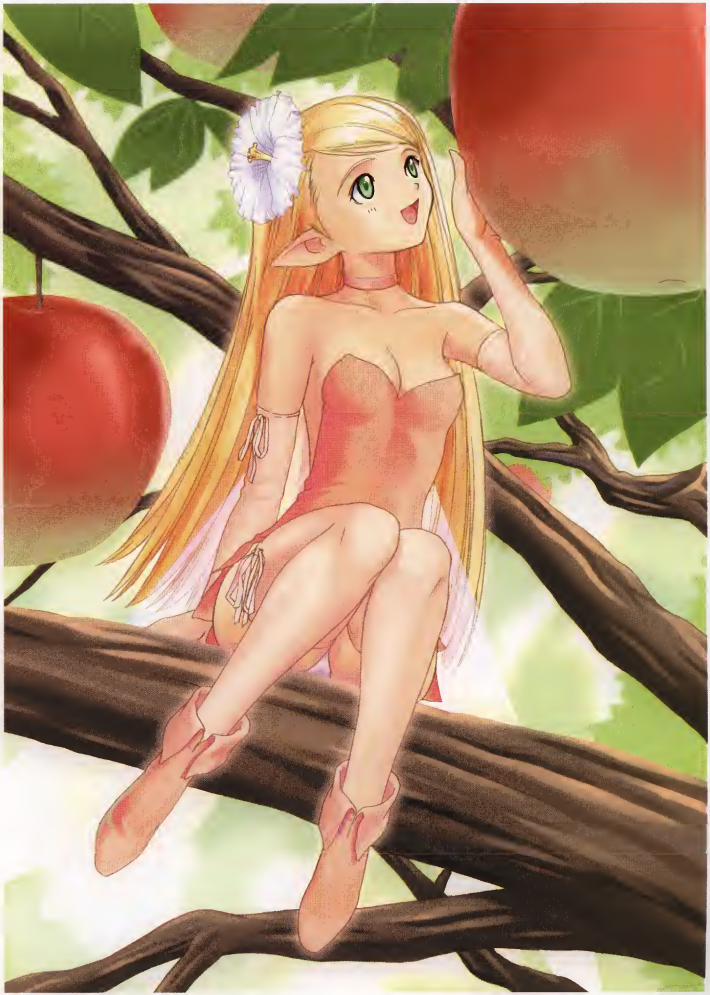
シーン解説

闇に墜ちたカプリスは、自分の邪魔をするものに容赦はしない。たとえ、それがかつて一緒に旅をしたプリモであっても。逃げようとするプリモを闇の力で動けなくしたあと、わし掴みにしてその羽をむしり取る。最後までカプリスのことを心配していたプリモであったが、彼女の心がカプリスに届くことはなかった。



1. AD
2. 設画
3. カラフルピュアガール
描き下ろしCG



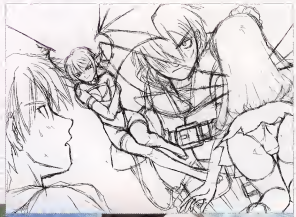


No.D

ドミナンテ

プリモと対をなす妖精。カプリスの心にある光の力が強ければプリモが、闇の力が強ければドミナンテがパートナーとなる。プリモとはしつの姉妹で、ドミナンテが妹にあたる。その出で立ちは、プリモがいかにも妖精風なのに対して非常に悪魔的である。口やかましいのは姉妹そっくりだが、闇に近い存在のためか、カプリスをそそのかすような言動が多い。プリモと違い、どんなときでもカプリスを監視しているようだ。タロットカードの"悪魔"を司っている。

カプリス、
ホントに闇になっちゃったね。



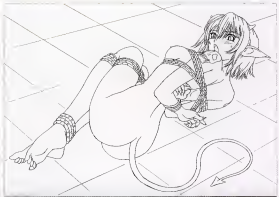
CHARACTER DESIGN

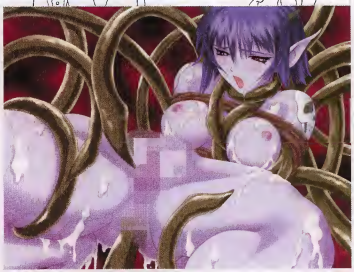
ドミナンテ

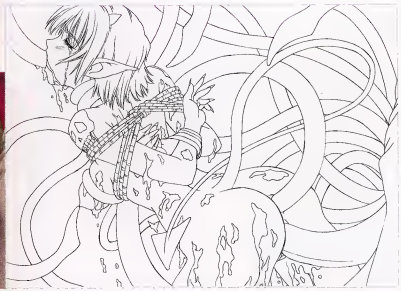
プリモと対になるキャラクターということで、かなりデザインしやすかったです。イメージはその名の通り、悪の妖精です。(Tony)

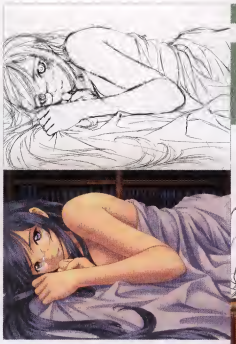
シーン解説

真の闇を追い求め、最後の大イコンを持つとされるハーブのもとへ急ぐふたり。ハーブは雷の塔といわれる場所に結界を張って匿われている。そして、塔まであと少しというところで、ふたりは視界がおかしくなるのを感じた。つぎの瞬間、あたり一面不思議な光に包まれ視界を奪われるのだった。









CHARACTER DESIGN

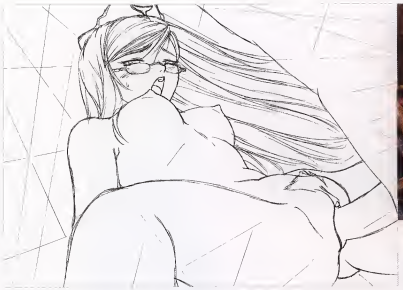
アナリーゼ

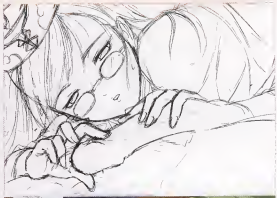
世間知らずで勉強ばかりしていた女の子をイメージしました。いわゆる"学級委員長タイプ"ですね。かわいいがどうかは別にして、まじめそうな雰囲気は出せたと思います。頭に載っている「ティアラ」と衣装は、"女教皇"というイメージからデザインしました。(Tony)

大丈夫ですよ、
慣れてますし。

アナリーゼ

ミトラ神教や法王家に関わる記録を残している図書館の町、ここで領主を務めているのがアナリーゼた。この町は、現法王の兄が治めていたことがあり、アナリーゼはその娘になる、つまり彼女は法王の姪にあたるのだ。ありとあらゆる書物を集めるのが趣味で、図書館で司書みたいなこともしている。考え事をしながら図書館を徘徊しているので、そのへんの物にぶつかるのはしょっちゅうだ。イコンのことを調べようとやってきたカプリスに対し、最初は疑いの目を向ける。それもそのはず、イコンのことは法王家か聞の者しか知らないことたからだ。カプリスにイコンがなんたるかを告げ、これから先どうなるかを指し示してくれる。タロットカードの"女教皇"を司る。





シーン解説

アナリーセは、書物に書いてあることが本当かどうか確かめるため、旅に出る決心をしていた。そして、カプリスにもその旅についてきてほしいと伝える。カプリスは光の騎士を返上し、アナリーセの騎士としてふたりで旅に出る決心をした。はじめて乗る馬上の高さに驚きつつも、旅は続いていく。

アモローソ

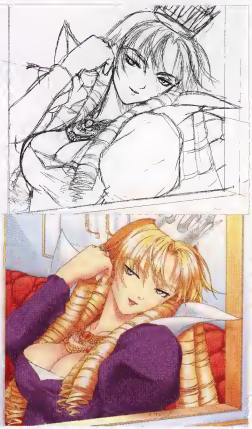
さまざまな地域の接点となっている街の領主で、相当な金持ち。しかも法王の遠い血筋でもある。日々退屈しており、旅のおもしろい話を聞くためカプリスを城に招き入れるが、カプリスから金をもってるだけでほかにはなにもないと言われ勃揺する。彼女は、生まれてすぐに両親を亡くしており、家族愛を知らない。そのため、貧しくても心豊かな暮らしをしている家族の生活を知りたいと、カプリスと農家の手伝いに赴くのたった。きつそうな外見とは裏腹に、物腰も穏やかな心優しい女性。4大イコンを持つひとりで、タロットカードの“女帝”を司る。

そうだ…
なんだか楽しそう…

CHARACTER DESIGN

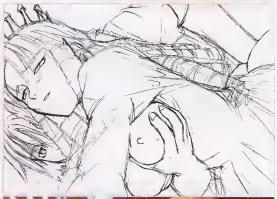
アモローソ

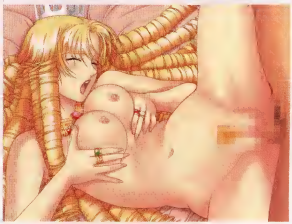
設定年前が結構大かったんですよ。30歳前半くらいという設定だったので、ヲザイン的にどうしようか広がりました。もうちょっと一設定けしそうなキャラクターにもたかったですね。(Tony)



シーン解説

アモローソの治める町の雰囲気が変わっていた。カプリスが旅立って以降、農業の発展に力を入れ町が活気づいていたのだ。しかし、もっとも変わったのはアモローソだった。西の畑に行けば会えるという話を聞いたカプリスは、そこで畑仕事に精を出すアモローソの姿を見つける。アモローソは以前とは比べものにならないくらい魅力的な笑顔を浮かべていた。

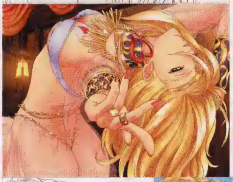




CHARACTER DESIGN

リタニア

リタニアはお色気路線のキャラクターなので、色っぽさを最優先にデザインしてますできるだけ色っぽいキャラクターにたちよう目指しましたが、どうでしょう？ (Tony)



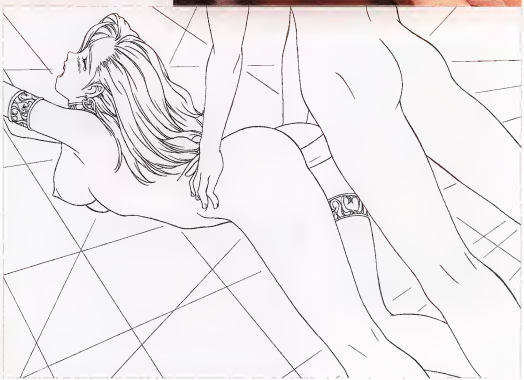
いや、ちょっとね、
似てる人を思い出しただけ。
他人のそら似ってヤツだね。

リタニア

どんな遊びもあるという、楽しむための町にいる人気の踊り子。落ち込んでいたカプリスに、かつて一緒に暮らそうと言ってくれた男の面影を重ね、いろいろと世話をやいてくれる。この町では、お金を出せば女性を買うこともできるのだが、彼女だけは別。どんなに高い地位をもっていても、どんなお金持ちであろうとも、その誘いを断り続けているのだ。そのため、いつのころからか、ミトラ神の妹、処女神マリータにたとえられている。じつは身体を求められて悩んだときには、サイコロをふって決めていたという。そしてカプリスともサイコロで勝負することになる。カプリスが勝ったら彼女を好きにしていいというが、はたして……。タロットカードの"恋人たち"を司る。

シーン解説

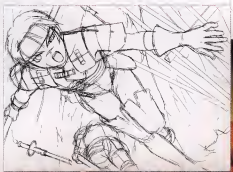
自分を迎えにくるといった男を待って2年の歳月が過ぎた。しかしそこに現れたのは、迎えにくるはずの男ではなく、その男に似ているカプリスであった。リタニアはカプリスと話しているうちに、だんだんと昔の男のことを思い出していく。そして、押しとどめていた感情を押えきれずに、彼女は静かに涙を流す



グランディ

最前線で戦う傭兵部隊のリーダー。闇の部隊の大将マルカートにも、怯むことなく立ち向かっていく屈強の女戦士だ。戦いにおいては、正々堂々などという精神はかけらもなく、毒や油を平気で使う勝利第一主義の考えをもっている。傭兵という荒くれ者どもの統制をとるため、情式と称して部隊の全員と肌を合わせるという一面も。これは戦争という行為の果てに、仲間を失っていく寂しさを紛らわせるために行っているのかもしれない。向かってくる敵は言うに及ばず、逃げ出す味方兵士も容赦しない冷酷さもあるが、奇襲作戦に失敗して敵に捕縛されたカプリスを救いにくるなど、仲間になった者への友情は厚い。タロットカードの"戦車"を司る。

いいから、こい。
それとも逃げるか？



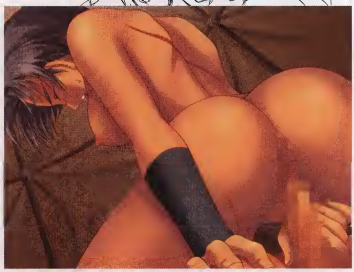
CHARACTER DESIGN

グランディ

「ベルセルク」とかが好きなんて、その影響もなきにしもあらずってとこですかね（笑）。強気の女戦士って燃えますよね。（Tony）

シーン解説

グランディを見つけたものの、彼女の部隊はすでに解散しており、彼女自身も剣をおく決心を固めていた。そこでグランディは、カプリスに一緒に故郷へ帰らないかと提案する。斜いカプリスも最後にはグランディの真意を悟り、ともに歩むことを決意する。ふたりの想いが通じあったとき、グランディの頬を涙が伝った。



CHARACTER DESIGN

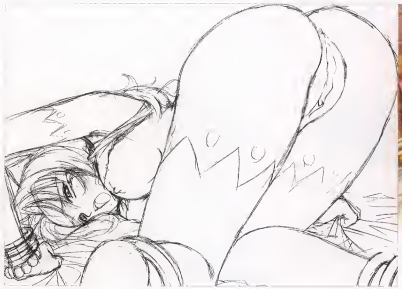
ビバーチェ

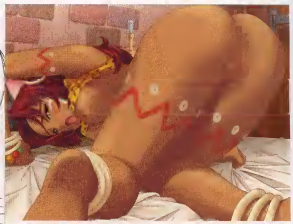
「ビバーチェの場合は依頼が多いんですよ。自分のホームページでは、オリジナル作品で話をテーマにしたものを描いたりしているんで、もう少し絵りたかったところです。」(Tony)

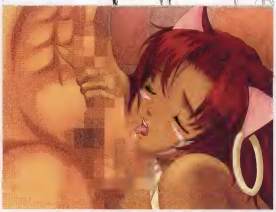
シンバは、
強い子を作るのが仕事。

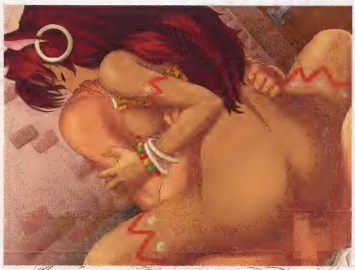
ビバーチェ

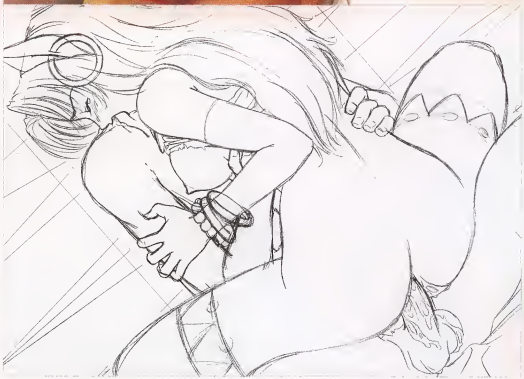
海の向こうにある砂漠の、さらに先にあるサバンナで捕獲された女。幼いころ、ライオン(シンバ)に育てられたため、野生化してしまっている。ちなみに猫耳の部分は本当の耳ではなく、アクセサリーのようなもの。カプリスとは偶然立ち寄った港で出会い、薬を塗ってもらったことから、自分を捕まえた人間とは違うところを感じたようだ。カプリスはビバーチェを助けるため、彼女を捕まえた団長と彼女自身を賭けて勝負することに……。カプリスの要求に対しても、強い子を産むのが仕事と考えているので拒むことはない。船で運ばれる途中、船員たちの話すのを聞いて言葉を覚えるなど、頭のよいところもある。もっとも、文法は少し違っているが。タロットカードの“力”を司る。









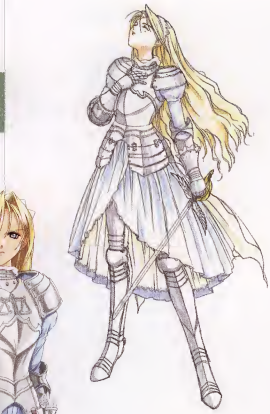


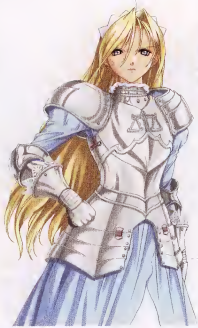
シーン解説

審判も終わり、ビバーチェのもとへ向かう決心をしたカプリス。しかし、いったいどうやって遠くサバンナまで行ったらよいのか？　遠方に暮れているカプリスの前に、なんとビバーチェが現れる。彼女の方から船に乗ってやってきたというのだ。雨で暮らす決心を固めたカプリスは、ビバーチェとともにサバンナへと向かっていった。今はふたり、大草原のなかで幸せに暮らしている。

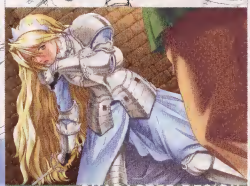
シターン

ミトラ神の名のもと、法王の命によって国境警備を行っている聖騎士のひとり。過度なまでにミトラ神を崇拝している。他人のミスは許さない、まさに鉄の女という形容がふさわしい女性だ。カプリスは、この聖騎士団の通り道をふさいだと難癖をつけられ、連行されてしまう。さらに労役2年の刑まて加えられる　シターンは聖騎士をすべる聖騎士伯オーダンの血筋であり、その血を引くのは彼女しか残っていない。そういった事情から周りの期待に応えるため、精神的にかなりの無理をしているようだ。脱走を企てたカプリスと決闘することになるのだが、シターンはミトラー心流剣術皆伝、カプリスに勝機はあるのか……。タロットカードの"正義"を司っている。





これが…罪だったら…
人間は罪深いな…



CHARACTER DESIGN

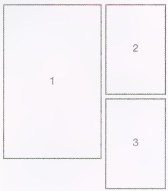
シターン

鉄格かつ高慢な感じて描きました。お姉さん系というカテゴリで、ほかのキャラクターと区分けしてまず、顔を描くのが大変でした。（Tony）

シーン解説

最初の出会いは最悪なものだったか、今はそうではない。久しぶりに会ったシターンは変わっていた。以前のようなきつさはみじんもなく、むしろ女性本来の暖かさがにじみ出ていたのだ。シターンに会いに来たというカプリスの言葉を聞いて動揺してしまった彼女は、照れ隠しのためカプリスを道場へ連れて行くのだった。

1.ショップ特典テレカCG
2.線画
3.初期設定ラフ



CHARACTER DESIGN

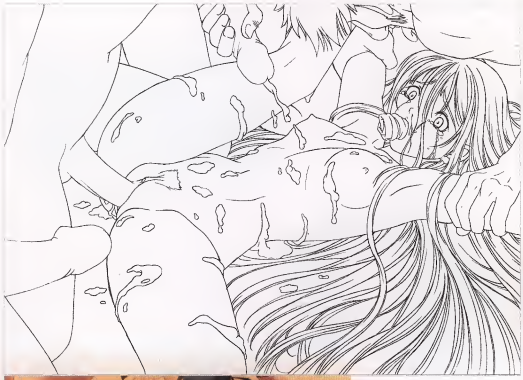
グラーベ

もうそのまま死神です。わりとダークなイメージのものが好きなので、こういう影のあるキャラクターは描きやすかったですね。（Tony）

わたしは!!　ただ!!
私は悪魔なんかじゃない!!

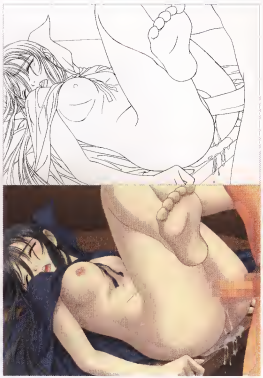
グラーベ

グラーベとの出会いは、彼女が村人のすべてを惨殺するという衝撃的なシーンではじまる。村の井戸に毒を入れ多くの者を殺害し、さらに毒の効き目が薄い者や水を飲まなかった者には、自らが手に持つ鎌で殺したというのだ。これだけのことをしたあとに、ミトラ神に救いを求めるという不可解な行動をとり、カプリスを混乱させるグラーベ。彼女は、異教徒との戦いで命を落とした許嫁、ゲオルグを生き返らせるために、さまざまな神に救いを求めていた。はじめ巨人神ローキと聖樹神ユグドラに救いを求めたが、その願いは届かなかった。そこでミトラ神に救いを求めて村にやってきたが、彼女が異教徒であることを理由に村人たちに悪魔扱いされ犯されてしまう。精神に異常をきたしたグラーベに善悪の分別はなかった……。タロットカードの"死神"を司る。



シーン解説

寄利が終わりグラーベを探すため北に向かうカプリス　その途中、流行病に苦しめられる村にたどり着く。その村には、北の地出身の胸のいい薬師がいた。その薬師こそがグラーベであった。グラーベはカプリスとの再会を喜び涙を流す。病を癒す方法を見つけたグラーベの顔は輝いていた。



1

2

1.ショップ特典テレカCG
2.線画

D

3

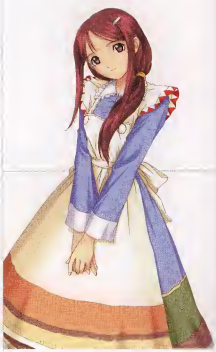
4

5

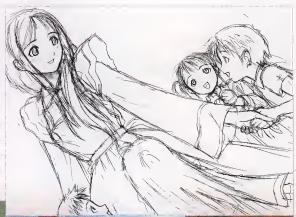
3.線画
4.線画
5.線画

ルチア

カプリスが水飲み場で出会う少女。じつは飲み水ではなく、雨水たったのだが……。ルチアの住む村は農薬が盛んで、男たちだけでなく女性も畑仕事に汗を流す。そんな事情から、小さい子供を預かり保育園のようなことをしているのがルチアだ。子供たちのなかには、戦争で両親を亡くした孤児もおり、ルチアもそんな孤児のひとりだった。自分が不幸な境遇で育ったせいか、他人に対してとても心優しい。カプリスも、あまり長居するとここから出ていけなくなってしまうと感じるほど、彼女のそばは居心地がよかった。マルカートの軍勢が押し寄せ村が炎に焼かれても、彼女は明るく前向きに生きる姿勢を失わない。一度でいいから法王様に会ってみたいというのが夢。4大イコンの持ち主のひとりで、タロットカードの"節制"を司る。



子供たちとは違うもの…
カプリスは…



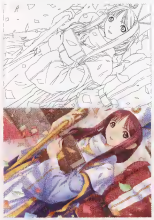
CHARACTER DESIGN

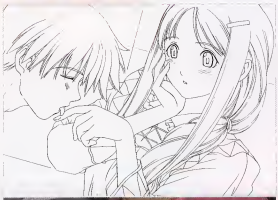
ルチア

素朴で田舎娘そのままです。村娘という部分で、アニメートとかぶらないように注意しました。それがポイントです。(Tony)

シーン解説

ルチアの村を再び訪れるカプリス。村ではなにかルチアのお祝いをしているらしい。まさか結婚式？　真偽を確かめようとしたカプリスが見たものは、結婚式を挙げるカップルをまとめる司祭姿のルチアだった。式も終わり再会を置ふたり、ミトラ神の教えでは司祭であっても結婚は可能だ。今日式をあげたカップルに劣らず、ふたりは幸せな笑みを浮かべることになる。





P-mate描き下ろしCG

CHARACTER DESIGN

シルビア

シルビアは、ロリ系アイドルのイメージですね。モデルは具体的に居てのではないのですが、年代的に80年代アイドルっぽいのを意識してデザインしてます。（Tony）

やだ、心配しないで。
これからは好きなことをやるんだから。

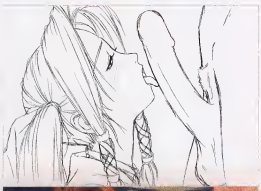
No.8

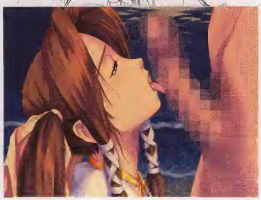
シルビア

今をときめく人気スター、その人気の高さは、大きな街のコンサート会場を簡単に満員にしてしまうほどだ。スターとして確固たる地位を築いたわけは、4大イコンのひとつをもっているから。しかしその反動か、ステージを降りると内気で気弱な少女に変貌してしまう。小さなころから歌うのが好きで、両親などに歌を聴かせていたのだが、その卓越した歌唱力に強欲な商人である団長が目を付けてしまう。そして大金を積まれた両親は、彼女を売ってしまうのだった。シルビアのあまりに悲しそうな表情を気にかけたプリモの協力を得て、カプリスは彼女を海辺へと連れ出した……。タロットカードの“星”を司っている。

シーン解説

オペラ歌手としてデビューすることになったシルビア　そして、その発表をファンに告げている舞台裏では、団長がカプリスに話していた。カプリスに会ってから、シルビアは以前とは比べものにならないほど明るくなった。オレは引退するのであとを頼む、と　再会したふたりは、これからはずっと一緒だということをかみしめるのだった。





1

2

1. AD・マニュアルCG
2. 影指定画

アニマート

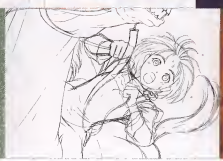
いきなり馬に乗ってカプリスに突っ込んで来た女の子　カプリスは吹っ飛ばされたあげくに川に落ちるのだが、それが縁で彼女の家に泊まることになる　ちなみに馬の名前はドゥヴァン。アニマートの住む村は山賊に目を付けられており、1年にひとり村の娘を差し出すことで、村を盗賊から守ったり、山賊たちが盗んできた品物を卸してもらったりしている。今年は彼女が山賊のもとに行く番であり、村のことを考えた彼女は自ら山賊のもとへ向う。カプリスはそんな彼女を山賊から取り戻すため、酒の飲み比べをすることになるのだが……。自分のことを“ボク”と言う、ちょっと男の子っぽいところがあり、村の外の世界に強烈な憧れをもっている。タロットカードの“太陽”を司る。

あはは、ダメだよ、これでもぼく、女の子だよ？

CHARACTER DESIGN

アニマート

ルチアと同じく村娘です。普通っぽいイメージということで「広末涼子」とか　そういう感じを意識してます　結局似せてませんが（Tony）



シーン解説

アニマートの村に向かうカプリスは、彼女の村がすでになくなったらしいと知る。あわてて村のあった場所に向かったカプリスは、偶然アニマートと再会。盗賊から逃れるため、村民たちは街道のそばまで村を移動していたのだ。間一髪なことに、アニマートはカプリスを探す旅に出ようところだった。ふたりはまだ見ぬ新天地に思いをはせ、一緒に旅へ出る決意をする。

CHARACTER DESIGN

パスピエ

キーワードは人妻!!　ってそのままですうなじとかに凝ってたりするんですけど、それを正かしてる様画かないんですよね。パスピエもアモローソと同じで、設定年齢が20代後半くらいと決めてます。(Tony)

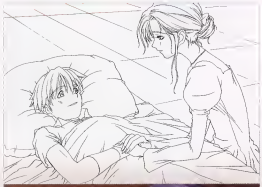
お願い…一夜だけ…
リカルドに…

パスピエ

イコンの宿命に耐えきれず、無気力な人形のようになって行き倒れていたカプリスを助けた女性。異教徒と戦うため、聖騎士団に入隊した夫の帰りを今も待ち続けている。しかしその実体は、この地に縛られて成仏できない魂、死霊に近い存在だった。旅先から届く夫の手紙を待っていた彼女は、いきなり音信が途絶えたあとも夫が生きてることを信じ待ち続けた。しかし、ひとりで住んでいることに目を付けた村人に騙われ、さらに夫が殉職したという手紙が法王庁から届き、耐えきれずその命を散らしてしまったのだ。カプリスが一夜限りの夫の代わりを務めたことで、天へと還っていく。タロットカードの“月”を司っている。

シーン解説

カプリスの脳裏に浮かぶパスピエのイメージ。それは、悲しみにくれ床にすがるように号泣している姿だった。直前に読んだ彼女の日記から、毎週届いていたはずのリカルドからの手紙がこなくなったことがわかる。リカルドが生きていることを心の支えにしてきた彼女だけに、そのショックは計り知れない。



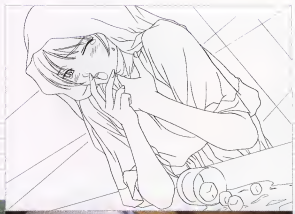
シーン解説

リカルトが死んだことを受け入れられずに、この地に縛られ死霊と化していたバスビエであったが、カプリスの献身的な説得によりリカルトの死を受け止める。この地に縛られることのなくなったバスビエは、暖かな笑顔を浮かべ、天に還っていくのだった。

リソルート

法王の“神の眼”としての役割を果たすために、幼いころ拾われてきた女性。彼女には拾われた以前の記憶がない。それゆえに、自分は審判官たる法王の眼としてのみ存在を許されていると思っている。しかし表にこそ出さないが、法王の眼という役割以外の自分自身がどんなものかわからないため、いつもたとえようのない寂しさを感じているのだった。カプリス、トンボーとは同郷の出身。しかし、その故郷は天啓を受けた法王の軍によって滅ぼされている。その際、法王によって命を救われたのがリソルートであり、法王の兄であるモーリーに救われたのがカプリスとトンボーだ。彼の外のことはなにも知らない。タロットカードの“審判”を司る。

…わたしは…
昔のことは覚えていないんだ…



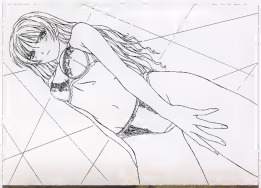
CHARACTER DESIGN

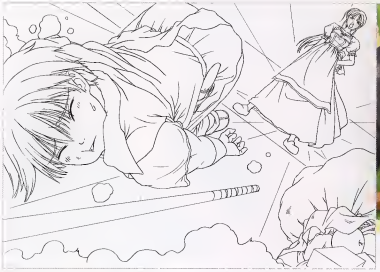
リソルート

がんちとっぽく描きました（笑）。というか、男の子っぽくという意味で　そういうカテゴリにはめてます　（Tony）

シーン解説

今までのリソルートを捨て、リソルートというひとりの人間として生きていくため、カプリスは彼女に笑うことをすすめる。たが表情は堅い。カプリスはリソルートの手を取り踊りはじめる。彼女の部屋でふたりだけの舞踏会。踊りはぎこちないものの、リソルートには本当の笑みが浮かんでいた。

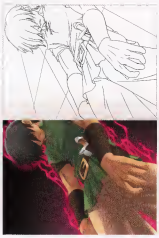


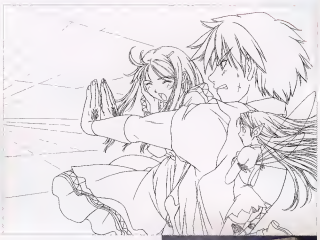


カプリス

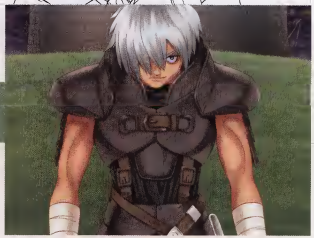
伝説に語り継がれる"イコンを持たぬ者"。イコンを持たぬがゆえに、光にも闇にも傾く可能性があり、他人と肌をあわせエクスタシーを感じさせることで、相手のイコンを写し取る能力をもっている。最初は結婚相手を探すために、そして ハーフの花婿候補になるため奔走するが、世界各地を旅することで自らの宿命を受け止め成長していく。自分が他人に売られてしまった経験から、人が売られたという話を聞くと感情的になるところがある。タロットカードの"愚者"を司っている。

黙れよ…
でも、俺は生きてるんだ…



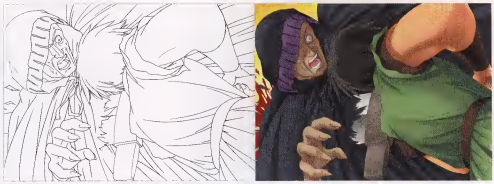


俺の名はトンボー。
お前の鏡だ。



トンボー

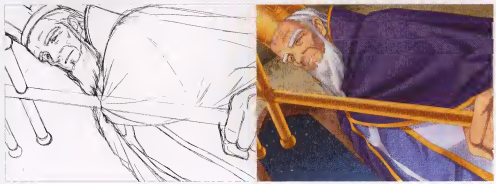
カプリスの影ともいえる存在。それもそのはず、ふたりとも覚えてはいないが、カプリスとトンボーは血のつながった双子なのだ。トンボーが弟にあたり、カプリスとは相反する関係になる。カプリスが光に傾けばトンボーは闇に、カプリスが闇に傾けばトンボーは光の属性へと変わっていく。自らの意志で運命を決められないジレンマが、トンボーとカプリスを戦いへと導くのだ。タロットカードの"吊し人"を司る。



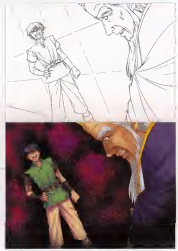
これからイコンを、
お前自身が集めるのだ。

マイスター

冒険初頭にカプリスの前に現れ、人なら誰でも待っているはずのイコンを、カプリスが待ってないことを告げる謎の人物。その正体は、闇の眷属のなかでもかなりの実力をもつ魔導師だ。カプリスを闇へと染めるために暗躍し、いたるところに出没するのだった。カプリスが闇に染まらず、光の側に立つ者となったときの保険として、トンボーをそそのかし闇の者に仕立てあげようとする。タロットカードの"魔術師"を司る。

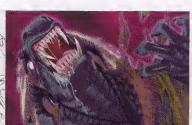


ほう…
不思議な男…？



イムヌス

ミトラ神の意志を地上に指し示す代行者として、法王の職を務めているのかこのイムヌスだ。法王として民からの信仰は厚いが、ハーブの前ではひとりの父親としての言動が目立ち、それをリソルートに諫められることも多い。じつは、そのリソルートをかつて自らが滅ぼした村から救い出し、法王の跟として教育したのもまたイムヌスだ。タロットカードの"法皇"を司る。



ほう…
いい顔をしておる…

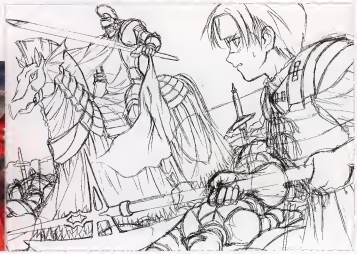
モーリー

カプリスにさまざまな助言を与える謎の老人。その正体は、現法王イムヌスの兄にして、現在行方不明とされているアナリーセの父親だ。かつて、カプリスの生まれた村を滅ぼしたときに、幼子を殺すしのびなさからカプリスとトンボーの兄弟を助け出した。そして、次期法王の座を弟に譲り身を隠している。タロットカードの"隠者"を司っている。

光の信者どもなぞ…
皆殺しにしてなにが悪い…

マルカート

異教徒たちが住むと言われる、北の国から攻めてきた漆黒の鎧を身にまとう生粋の武人。身の丈を超える大剣を片手で振り回し、あまたの敵を切り伏せてきた。その剣の腕はグランディですら赤子同然に扱うほどである。マイスターから、カプリスが自らの運命を変える存在だということを教えられて興味をもち、自分たちの側にこないかと誘惑する。タロットカードの"皇帝"を司る。



闇の力によって、
突如出現した謎の塔

ブリランテ

闇の力を得たトンボーの手によって作り出された塔。法王の城からさらってきたハープを閉じこめ、またカプリスとの最終決戦の舞台ともなった。トンボーの力によって支えられているため、彼が命を落とすと建物自体が崩壊する。そして塔の内部は、次元の隙間に繋がってしまい、そこに落ちた者の魂は、永遠にさまようこととなる。タロットカードの"塔"を司る。

Tony WORKS

沖魂 ～忍～

攻略

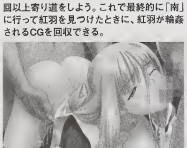
蘭

なにかと喧嘩が絶えない八尋と蘭だが……

ゲーム開始時から行動を共にすることになる八尋編のヒロイン。序盤は八尋をお荷物扱いするなど、なにかにつけて衝突するが、ともに旅を続けるうちに……、というのが大まかなあらすじ。攻略のポイントとしては、とにかくほかのキャラクター（紅羽・瑞希・踊慧姫）のルートに乗らないことが重要。女の子が一緒に連れて行ってほしいと言ってきても、断るほうがいいだろう。また、選択肢によって見られるCGが異なる場合が多いので、こまめにセーブするのも忘れずに。

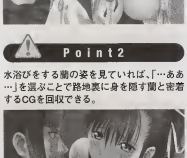
Point1

何者かにさらわれた紅羽は「南」に行くと見つかる。ただ、まっすぐ南には行かず、まずは2回以上寄り道をしよう。これで最終的に「南」に行って紅羽を見つけたときに、紅羽が輪姦されるCGを回収できる。



Point2

水浴びをする蘭の姿を見ていれば、「…ああ…」を選ぶことで路地裏に舞台を移す闇と密着するCGを回収できる。

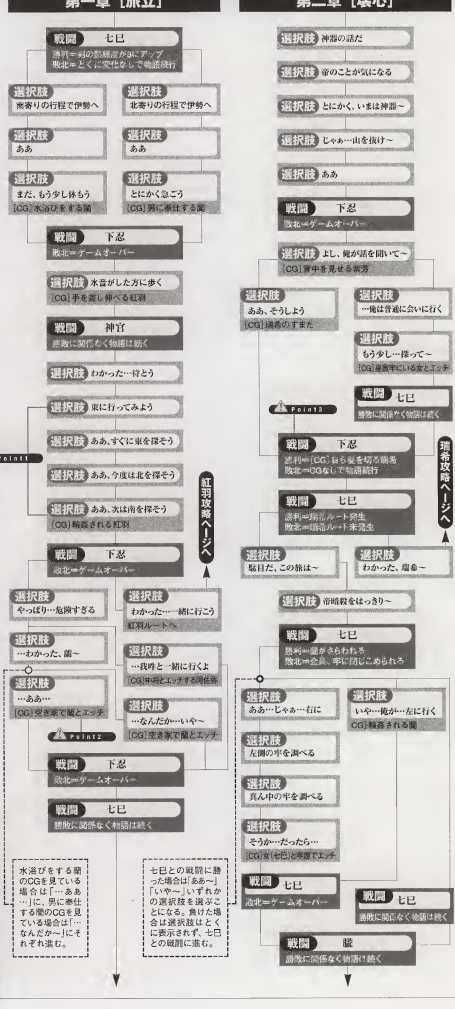


攻略チャートの見方

「自機」は、どんな選択肢を選んだか、戦闘に勝ったかはたか、などで多彩なルートに分岐していく。当然、選び方によっては○○の流れにしぼれが発生してしまうことも少なくはない。

そこで本攻略では、CGおよび特殊集めを効率よく行うための最短ルートをピックアップ、チャートとして示してある。ここに掲載したルートやそれなる道辺すれば、メニュー画面の回想モード「絵巻鑑賞」と「回想鑑賞」が「×」で埋まらし、全キラクター分はたか、エンディングにも変化にたり遊びようになっている。

なお、チャート上にあるルートの分岐条件や、とくに注意が必要なポイントの解説は、前ページに掲載してある、攻略時の一助として活用して頂い。



第三章［迷走］

戦闘 七巳
敗北＝ゲームオーバー

選択肢 當麻寺はどうだろう？

選択肢 ちょっと…考えさせくれ
[CG]水に浮かぶ御頭絵

選択肢 當麻寺はどうだろう？

選択肢 ああ

選択肢 ああ

選択肢 闇の様子を見に行く
[CG]男に殴られる颯

選択肢 助ける

選択肢 いや…だけど…やめるよ
[CG]颯を犯す八咫

選択肢 伊勢はどうだろう？

選択肢 ああ

選択肢 紅羽の様子を見に行く
[CG]紅羽を責める陵辱姿

炎鏡入手

選択肢 木曽はどうだろう？

選択肢 ああ

選択肢 わかった、ぞっちに～
[CG]三猿に襲われる紫芳

戦闘 三猿
勝利＝星辰剣の情報を得る
敗北＝とくに変化なしで物語続行

選択肢 風質の里に行って～

戦闘 朧
勝敗によって
その後のイベントが変化

朧との戦闘に勝った場合は左段の三猿戦へ、負けた場合は右段の三猿戦に進む。

Point4

戦闘 三猿
勝敗によってその後のイベントが変化

戦闘 三猿
勝敗によってその後のイベントが変化

選択肢 …わかった

選択肢 だけど～

八尋編
護慧姫攻略ルートへ

選択肢 わかった～

選択肢 いや…～

星辰剣入手

Point5

三猿との戦闘に勝った場合は選択肢へ、負けた場合は選択肢なしで第四章に進む。なお戦闘に勝っても炎鏡を持っていないのであれば、「わかった～」「いや…～」いずれかの選択肢に進む。

三猿との戦闘に勝った場合は選択肢へ、負けた場合は選択肢なしで第四章に進む。

第四章［黄泉路へ］

選択肢 紫芳に相談して～

選択肢 ああ

選択肢 とにかく、このまま～

戦闘 下忍
敗北＝ゲームオーバー

選択肢 い、いく…
[CG]阿弥弘にフェラしてもらう

選択肢 ああ
[CG]阿弥弘とアナルセックス

戦闘 三猿
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 三猿
敗北＝[CG]三猿に犯される颯

Point6

選択肢 押し倒す
[CG]女房を犯す八尋

戦闘 下忍
敗北＝ゲームオーバー

選択肢 ああ…
[CG]颯とエッチ

戦闘 三猿
勝敗によって
その後のイベントが変化

戦闘 三猿
勝敗によって
その後のイベントが変化

戦闘 七巳
勝敗によって
その後のイベントが変化

七巳との戦闘に勝利、あるいは敗北したものの直前の三猿戦に連勝している場合は朧との戦闘に、それ以外は下忍との戦闘に進む。

戦闘 下忍
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 下忍
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 朧
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 文観
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 素戔嗚
敗北＝ゲームオーバー

菌エンド

Point3

下忍との戦闘に負けてしまうと、瑞希が自ら髪の毛を切り落とすCGを取りこぼしてしまうことになる。

Point4

朧・三猿に連勝しないと護慧姫エンディングルートに行くことはできない。また、連勝しても颯のエンディングを目指すなら、選択肢「だけど俺たちは～」を選ぶ必要がある。

Point5

木曽を訪れた際に、三猿に襲われる紫芳を助けて星辰剣の情報を聞いていないと戦闘に勝っても選択肢が表示されず、星辰剣は入手できないままとなる。

Point6

ここでは三猿戦との戦闘で負けたときにのみ、三猿に犯される颯のCGを回収することができる。

Ending

紅羽

使命を果たすため、紅羽は八尋と旅に出る

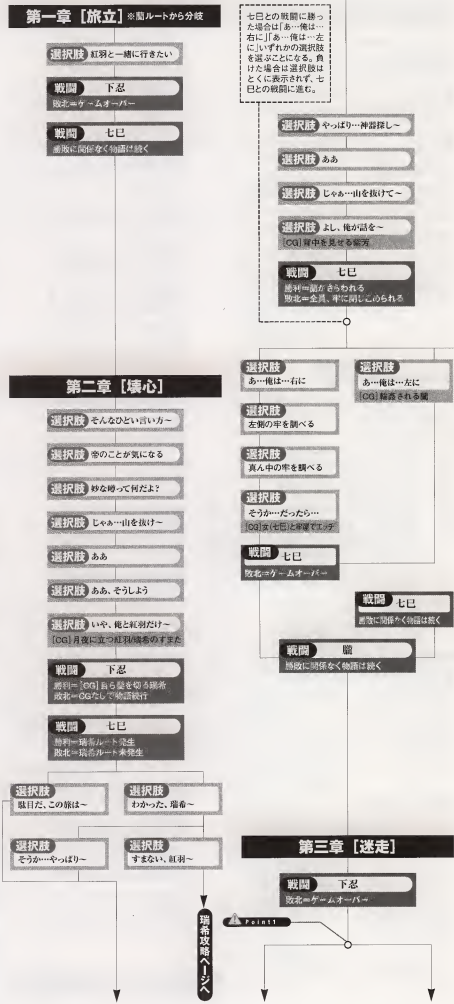
蒼い目と黄金色の髪の毛を持つ伊勢の巫女。神器を求めて伊勢に行った際に、神社にとどまるよう進言する神官の言葉に従い、その後、さらわれた紅羽を救出。同行を申し出る紅羽との会話で「わかった……一緒に行こう」を選べば紅羽の攻略ルートに乗ることになる。あとは瑞希の攻略ルートに乗りさえしなければ紅羽エンディングが確定。第三章で神器を獲得するか、それともCGを回収するかで、ルートが大きく異なるのが特徴といえるだろう。

Point1

ここから先は神器回収を優先させるか、CG回収を優先させるかでルートが大きく異なってくる。神器を優先させる場合は、迷わず紅羽と我咩を伊勢に向かわせよう。逆に紅羽がお手玉で遊ぶCG回収を優先させるのであれば、京に向かえばいい。なお神器回収ルートに進んだ場合は、その後しばらく闇とふたりだけで行動することになり、今までに比べると戦闘がやや厳しくなる。

Point2

炎舘を手に入れるには、襲い来る神官との戦闘で必ず勝たなければならない。この戦闘で負けてしまえば、神器回収ルートを進んだ場合でも神器は手に入らずじまいとなってしまうのだ。神官との戦闘に突入する前にセーブしておくといいだろう。



選択肢 …伊勢はどうだろう?

選択肢 京はどうだろう?

選択肢 しゃあ…紅羽と我昇に～

選択肢 ちょっと…考えさせてくれ
[CG]水に浮かぶ蛍火姫

選択肢 ああ、そうしよう

選択肢 京はどうだろう?

選択肢 雷麻呂はどうだろう?

選択肢 ああ

選択肢 ああ

選択肢 ああ

選択肢 闇の様子を見に行く
[CG]男に襲われる狼

選択肢 闇を追いかける

選択肢 助ける

選択肢 だったら…遊んで～
[CG]お手玉で遊ぶ紅羽

選択肢 いや…だけど…やめろよ
[CG]狼を変す八稚

選択肢 本曾はどうだろう?

選択肢 本曾はどうだろう?

選択肢 わかった、そっちに～
[CG]三猿に襲われる紫芳

選択肢 わかった、そっちに～
[CG]三猿に襲われる紫芳

戦闘 三猿
勝利＝星辰剣の情報を得る
敗北＝とくに変化なしで物語進行

戦闘 三猿
勝利＝星辰剣の情報を得る
敗北＝とくに変化なしで物語進行

選択肢 属質の里に行って～

選択肢 京はどうだろう?

戦闘 神官
勝利＝炎織入手
敗北＝負傷、背景との相談に突入

戦闘 神官
勝利＝炎織入手
敗北＝炎織を奪われる

炎織入手

Point2

戦闘 朧
勝敗によってその後のイベントが変化

戦闘 三猿
勝敗によってその後のイベントが変化

Point3

選択肢 わかった…預かる

選択肢 いや…受け取れない

星辰剣入手

第四章［黄泉路へ］

選択肢 紅羽…どうしたんだ?

選択肢 紫芳に相談して～

選択肢 ああ

選択肢 とにかく、このまま～

戦闘 下忍
敗北＝ゲームオーバー

選択肢 い、いく…
[CG]男性器にフェラしてもらう

選択肢 ああ
[CG]男性器とアナルセックス

戦闘 三猿
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 三猿
勝敗に関係なく物語は続く

選択肢 諭す
[CG]自慰をする紅羽

戦闘 三猿
勝敗によってその後のイベントが変化

戦闘 三猿
勝敗によってその後のイベントが変化

戦闘 七巳
勝敗によってその後のイベントが変化

七巳との戦闘に勝利、あるいは敗北したものの直前の三猿戦に連勝している場合は獅との戦闘に進む。それ以外は下忍との戦闘に進む。

戦闘 下忍
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 下忍
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 朧
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 文緘
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 素美男
敗北＝ゲームオーバー

獅との戦闘、三猿との戦闘に連敗した場合は選択肢なしで凱旋に進む。それ以外は選択肢に進む。

紅羽エンド

Point3

本曾を訪れた際に、三猿に襲われる紫芳を助けて星辰剣の情報を聞いていないと、戦闘に勝っても選択肢が表示されず、星辰剣は入手できないままとなる。

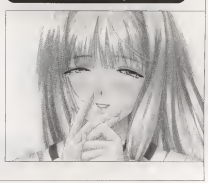
攻略ワンポイント

繰り返し遊ぶことで キャラクターは成長する

一度ゲームをクリアしたあと、再度最初からはじめると、各キャラクターの能力値が前回クリア時の状態を維持している。いわゆる「強いキャラクター」でゲームをはじめることができるのだ。戦闘を楽に済ませたいと思うなら、セーブデータを駆使して各エンディングを目指すよりも、毎回最初からゲームをはじめるという手もある。高度な必殺技も発動できるのだ。

戦闘を楽に進めたいなら、2回目、3回目……、すべてはじめから遊ぶといい。

Ending

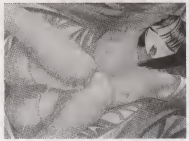


瑞希

ともに旅することで、元許嫁との愛が……

なにかと不穏な空気が漂う吉野から逃げ出そうと考えている姫。八尋とは元許嫁という関係で、彼女を心配した八尋との再会をきっかけに行動を共にすることになる。

じつはルート分岐が発生する選択肢の直前に行われる下忍との戦闘に負けてしまうと、瑞希ルートには入れなくなる。もしものことを考えて、下忍戦に突入する前にセーブをしておくといいだろう。ちなみに瑞希ルートは麗だけでなく、紅羽ルートからも入ることができる。



自分の身体を使ってまで画策した吉野からの脱出が失敗に終わった瑞希は、最後の手段として髪を下ろすことを決意。長く美しい黒髪を自ら切ってしまう。

許嫁とはいえ、そこには多少なりとも政治的な意味合いが含まれていた。そんな八尋と瑞希は、訣を通じて純粋にお互いを愛するようになる。

攻略ワンポイント

両方をプレイしなければCGコンプリートは不可能

エンディングまでたどり着きさえすれば、そのキャラクターのCGがすべて回収できるというわけではない。瑞希や紅羽、そして麗編で攻略対象となる紫芳や阿弦弥などは、八尋編・麗編それぞれにCGが用意されており、どちらもプレイしないと、CGコンプリートは不可能となっている。このチャートを参考にしてエンディングまで行ったのに、どうしても埋まらないCGがある、という場合は、間違いなくもうひとりの主人公の物語の途中でCGが用意されていると考えていい。

殉刀を振りかざす瑞希。決して八尋編では見ることのできないこのCGは、麗編で回収できる。

Point1

第一章で何者かにさらわれた紅羽の捜索を手伝っていない場合は、神官との戦闘が発生する。勝敗に関わらず物語は続くが、この場合、炎鏡を手に入れることはできない。

Point2

最後の神器となる龍珠を入手するには、直前で発生する三狼との戦いで連勝することが絶対条件。1回目の戦闘に勝ったとしても、つぎの戦闘で負けてしまえば、龍珠は手に入らない。

Ending

第二章［壊心］※蘭、紅羽ルートから分岐

七日との戦闘に勝った場合は「あ…じゃあ…俺は右に」「あ…じゃあ…俺は左に」いずれかの選択肢を選ぶことになる。負けた場合は選択肢はとくに表示されず、七日との戦闘に進む。

選択肢 ※期待をはっきり～

戦闘 七日
勝利＝瑞希がさらわれる
敗北＝全員、牢に閉じこめられる

選択肢
あ…じゃあ…俺は右に

選択肢
あ…じゃあ…俺は左に
[CG]孤軍奮闘する場面

選択肢
左脚の平を調べる

選択肢
真ん中の平を調べる

選択肢
そうか…だったら…
[CG]女七日と手足でエッチ

戦闘 七日
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 下忍
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 七日
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 朧
勝敗に関係なく物語は続く

第三章［迷走］

戦闘　下忍
油北＝ゲームオーバー

選択肢　伊勢はどうだろう？

選択肢　ちょっと…考えさせてくれ
[CG]本に浮かぶ海藤姫

選択肢　伊勢はどうだろう？

選択肢　ああ

選択肢　ああ

Point1

選択肢　場面を起こす
[CG]紅羽を進める海藤姫

炎鏡入手

選択肢　本性はどうだろう？

選択肢　ああ

選択肢　ああ

選択肢　わかった、そっちに～
[CG]三狼に襲われる紫芳

戦闘　三狼
勝利＝星辰剣の獲得を得る
敗北＝とくに変化なしで物語続行

選択肢　風貴の里に行って～

戦闘　朧
勝敗によって
その後のイベントが変化

戦闘　三狼
勝敗によって
その後のイベントが変化

朧との戦闘、三狼との戦闘に連敗した場合は選択肢なしで第四章に進む。それ以外は選択肢に進む。

選択肢　わかった…預かる

選択肢　いや…受け取れない

星辰剣入手

第四章［黄泉路へ］

選択肢　宿屋を探してみよう

戦闘　三狼
勝敗によってその後のイベントが変化

三狼との戦闘で勝った場合は、再び三狼戦に負けた場合は龍珠を手に入れることなる物語が進む。

戦闘　三狼
勝利＝龍珠入手
敗北＝時に変化無しで物語続行

龍珠入手

Point2

選択肢　押し倒す
[CG]女将を犯す八尋

戦闘　下忍
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘　三狼
勝敗によって
その後のイベントが変化

戦闘　三狼
勝敗によって
その後のイベントが変化

戦闘　七巳
勝敗によって
その後のイベントが変化

戦闘　下忍
敗北＝ゲームオーバー

戦闘　下忍
敗北＝ゲームオーバー

戦闘　朧
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘　文観
敗北＝ゲームオーバー

戦闘　素戔嗚
敗北＝ゲームオーバー

七巳との戦闘に勝利、あるいは敗北したものの直前の三狼戦に連勝している場合は朧との戦闘に、それ以外は下忍との戦闘に進む。

瑞希エンド

更紗

ひそかに朧を想う少女は、同行する旅路で……

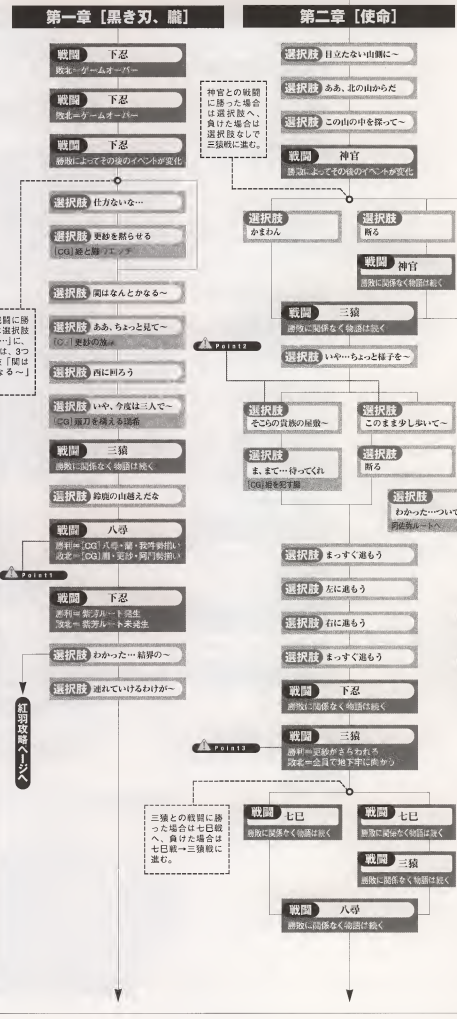
蘭が八尋編のヒロインとすれば、この更紗はまさに朧編のヒロイン。まだまだ未熟な更紗ではあるが、ある密命を受けて、帝暗殺という困難な役目のために旅立つ朧に同行することになる。更紗のエンディングを見るには、紫芳や阿佐弥、諏慧能のエンディングルートに乗らないことがポイントとなる。この点にさえ気をつけていれば、問題なくエンディングに到達するが、最後のエッチシーンを見られるかは選択肢次第だ。

Point1

勝っても負けてもCGが入手できる珍しいパターンの戦闘。勝敗によって回収できるCGが変化するため、直前でセーブしておくほうがいいだろう。

Point2

阿佐弥ルートに乗るには、ここで「このまま少し歩いて～」を選ばなければならない。阿佐弥ルートに入るつもりがなければ、素直に「そこらの貴族の屋敷～」→「ま、まて…待ってくれ」を選んでCG回収を優先させよう。



第三章［逃走］

戦闘 下忍
勝敗に関係なく物語は続く

選択肢 木曽に行ってみよう
[CG]月中を見せる弥芳

選択肢 京に行ってみよう

選択肢 滝と源慧姫で耳目の～

選択肢 そうだな、俺が様子を～
[CG]神宮とエッチする紅羽

選択肢 声がした方に行って～

選択肢 耳目はお前を追って～
[CG]阿弥弥とエッチする舞

戦闘 八尋
勝敗によってその後のイベントが変化

Point1

戦闘 三猿
勝敗によってその後のイベントが変化

戦闘 三猿
勝敗に関係なく物語は続く

選択肢 だから、お前らとは～

選択肢 手を貸せ
振姫姫ルートへ

八尋との戦闘に勝った場合は上段の三猿戦へ。負けた場合は下段の三猿戦に進む。

第四章［誰がために］

選択肢 わかった…だが断かる～

選択肢 いや…それはお前が～

炎鎖入手

選択肢 一番痛かなところ～

選択肢 あとりの様子を見て～
[CG]水浴びをしている更紗

選択肢 ……双葉…
[CG]更紗を狙う鏡

選択肢 ……更紗…

戦闘 七巳
勝利＝冒険入手
敗北＝とくに変化なしで物語続行

八尋との戦闘に勝った場合は上段の三猿戦へ。負けた場合は下段の三猿戦に進む。

Point2

龍珠入手

選択肢 …違う…こんなはず～

選択肢 母さま…双葉…
七巳とエッチ

戦闘 下忍
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 七巳
敗北＝ゲームオーバー

選択肢 それは…駄目だな…

選択肢 お前が俺に役目を？
更紗とエッチ

戦闘 下忍
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 七巳
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 三猿
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 三猿
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 八尋
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 文親
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 素戔嗚
敗北＝ゲームオーバー

八尋との戦闘に勝った場合は上段の三猿戦へ。負けた場合は下段の三猿戦に進む。

振姫姫龍珠攻略へ！→へ

更紗エンド

Point3

牢に閉じこめられた更紗のCGを回収するには、この戦闘でわざと負けなければならない。

Point4

八尋から炎鎖をもらうには、必ずこのふたつの戦闘で勝たなければならない。同様に振姫姫ルートに乗る場合も、負けは許されない。

Point5

「…違う…こんなはず～」を選ぶと更紗とのエッチを、「母さま…双葉…」を選ぶと七巳とのエッチを見ることができる。なお更紗とのエッチを見ていないからといって更紗エンドにたどり着けないわけではない。

Ending

紫芳

不穏な空気を察知し、朧の旅に同行するが……

本曾に立ち寄った際に出会うことになる紫芳。背中に神器・星辰剣の秘密を隠しているだけでなく、朧に同行する阿門を兄と呼ぶ、朧たちとはなにかと縁がある女性。彼女を攻略するには、まず更紗ルートから紫芳ルートに乗ることが重要となる。下忍との戦闘に勝ったあとに表示される選択肢「わかった…結界のこともわからないし…」を選ぶこと。あとは第二章中盤で阿佐弥のエンディングルートに乗らないようにすれば、紫芳エンディングは確定となる。

背中に神器の秘密が記されている紫芳は、八尋編でも重要人物のひとりとして登場する。

Point1

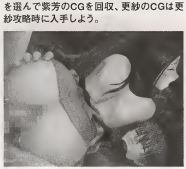
阿佐弥ルートに乗るには、ここで「このまま少し歩いて～」を選ばなければならない。阿佐弥ルートに入るつもりがなければ、素直に「そこの貴族の屋敷～」→「ま、まて…待ってくれ」を選んでCG回収を優先させよう。

Point2

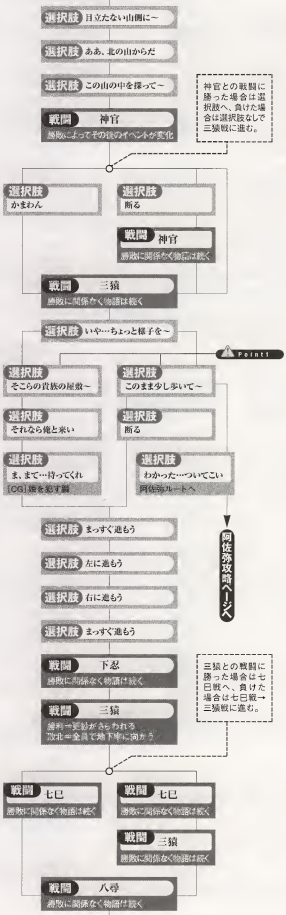
八尋から炎縄をもらうには、必ずこのふたつの戦闘で勝たなければならない。

Point3

紫芳ルートではあるものの、選択肢の選び方によっては、更紗とのエッチシーンを見ることができる。ただ更紗とのエッチが発生した場合は、紫芳とのエッチシーンは回収不可能となる。ここは無難に「いや、紫芳、行って～」を選んで紫芳のCGを回収、更紗のCGは更紗攻略時に入手しよう。



第二章【使命】※更紗ルートから分岐



第三章［逃走］

戦闘　下忍
勝敗に関係なく物語は続く

選択肢　意表を突いて伊勢も～

選択肢　そうだな、俺が様子を～
[CG]伊賀とエッチする紅羽

選択肢　声がした方に行って～

選択肢　耳目はお前を追って～
[CG]阿佐弥とエッチする霞

Point2

戦闘　八尋
勝敗によってその後のイベントが変化

戦闘　三猿
勝敗によってその後のイベントが変化

第三章後半の八尋戦・三猿戦に連勝している場合は選択肢「わかった～」「いや……」に、それ以外は選択肢「一番確かな～」に進む。

選択肢　泉の方に行く
[CG]水浴びをしている更紗

選択肢
……双葉…
[CG]更紗を知る霞

選択肢
……更紗…

戦闘　七巳
勝利=☆獲得入手
敗北=とくに変化なしで物語進行

第四章［誰がために］

能珠入手

選択肢　わかった…だが別かる～

選択肢　いや…それはお前が～

選択肢　…違う…こんなはず～

選択肢　母さま…双葉…
七巳とエッチ

炎縄入手

戦闘　下忍
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘　七巳
敗北=ゲームオーバー

選択肢　一番確かなところ～

選択肢　あたりの様子を見て～

選択肢　いや、更紗、行って～
紅羽とエッチ

選択肢　ああ、紫芳、頼む

選択肢　それは…駄目だな…

選択肢　お前が俺に役目を？
更紗とエッチ

Point3

戦闘　下忍
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘　七巳
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘　三猿
敗北=ゲームオーバー

戦闘　三猿
敗北=ゲームオーバー

戦闘　八尋
敗北=ゲームオーバー

戦闘　文親
敗北=ゲームオーバー

戦闘　素戔嗚
敗北=ゲームオーバー

紫芳エンド

攻略ワンポイント

「三種の神器」は必ず必要ではないけれど……

当初の目的こそ違うものの、八尋編・龍編ともに、物語は紆余屈折の末に神器を集めることがメインとなってくる。その神器は炎鏡・龍珠・星辰剣と3つあるが、じつは絶対に手に入れなければならない、というものではない。結論から言えば、神器をひとつも手に入れられなかったとしてもクリアは可能。ではなんのために手に入れるか？　それは、最後の戦いとなる素戔嗚戦を有利に戦うためである。素戔嗚は神器を持っていればいるだけ与えるダメージが大きくなるのだ。神器なしの戦いでは、かなりの苦戦を強いられるので、しっかりと集めておこう。

神器があるかないかで、最後の素戔嗚戦の難易度が大幅に変わってくる。

Ending

阿佐弥

なんとなく付いてくる阿佐弥だったが……

進め方によっては八尋編でも登場する阿佐弥だが、エンディングが用意されているのは朧編。耳目の元から逃げ出し、優れた剣技と女を武器に追っ手から逃れていたが、朧と出会うことで同行を決意。だんだんと朧に恋心を抱くようになる。更紗ルートか紫芳ルートからエンディングルートに入ることができ、ルートが確定してしまえば、もうエンディングは確定。最後まで物語を進め、素姿鳴を倒せばいい。なお、CGをすべて回収するには、八尋編もプレイする必要がある。

阿佐弥の場合は、エンディングルートに乗らないで物語を進める、あるいは八尋編をプレイするときの方が、回収できるCGが多いのが特徴である。

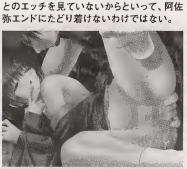
朧編の序盤で子引と登場する阿佐弥。彼女が耳目のもとから逃げたのは、この出来事の少し前だ。

Point1

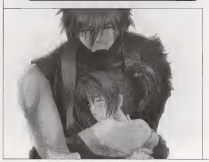
八尋から炎鎖をもらうには、必ずこのふたつの戦闘で勝たなければならない。

Point2

「…違う…こんなはず～」を選ぶと阿佐弥とのエッチを、「母さま…双葉…」を選ぶと七巳とのエッチを見ることができる。なお阿佐弥とのエッチを見ていないからといって、阿佐弥エンドにたどり着けないわけではない。



Ending



攻略ワンポイント

セーブとロードを繰り返せば、回収も楽に

チャートを見てもらえばわかるように、選択肢の選び方によってルートが分岐するため、絶対に一回のプレイでは回収できないCGが用意されている。しかし、セーブとロードを駆使すれば、意外と簡単にCGが集めることも可能。回収できるCGが異なる分岐点まで来たらまずはセーブ。つぎにどちらか一方のルートに進んでCGを見たら、事前にセーブしておいたデータをロード（CGは画面に表示さえすれば回想モードに登録される）。もう一方のルートを進んでCGを回収するとともに物語を進める。この方法を使えば、少ないプレイ回数で効率よくCGが集められるだろう。

攻略対象キャラ以外のエッチCGはセーブ・ロードを駆使して集めよう。

第二章［使命］※更紗・紫芳ルートから分岐

三狼との戦闘に勝った場合は七巳戦へ、負けた場合は七巳戦→三狼戦に進む。

選択肢 まっすぐ進もう

選択肢 左に進もう

選択肢 右に進もう

選択肢 まっすぐ進もう

戦闘 下忍
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 三狼
勝利⇒更紗がさらわれる
戦死⇒全員で地下牢に向かう

戦闘 七巳
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 七巳
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 三狼
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 八尋
勝敗に関係なく物語は続く

第三章［迷走］

戦闘 下忍
敗北＝ゲームオーバー

選択肢 悪霊を突いて伊勢も～

選択肢 そうだな、俺が様子を～
[CG] 神雷とエッチする紅羽

選択肢 このまま富麻に～

選択肢 阿佐弥を起こす
[CG] 阿佐弥とエッチする陽

戦闘 下忍
勝敗に関係なく物語は続く

選択肢 ああ、俺も様子を～

戦闘 八尋
勝敗によって
その後のイベントが変化

Point1

戦闘 三猿
勝敗によって
その後のイベントが変化

第四章［誰がために］

選択肢 わかった…だが怖かる～

選択肢 いや…それはお前が～

三猿との戦闘で勝った場合は、再び三猿戦に、負けた場合は龍珠を手に入れることとなる物語が変わる。

炎龍入手

選択肢 一番綺かなところ～

選択肢 あたりの様子を見て～

戦闘 七巳
勝利＝龍珠入手
敗北＝とくに変化なしで物語続行

龍珠入手

Point2

選択肢 …違う…こんなはず～

選択肢 母さま…反撃…
[CG] 七巳とエッチ

戦闘 下忍
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 七巳
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 下忍
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 七巳
勝敗に関係なく物語は続く

戦闘 三猿
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 三猿
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 八尋
敗北＝ゲームオーバー

戦闘 文緒
敗北＝ゲームオーバー

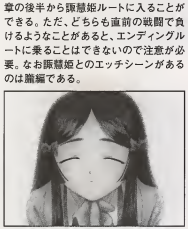
戦闘 素盞嗚
敗北＝ゲームオーバー

阿佐弥エンド

諏慧姫

異なるエンディングが存在する諏慧姫編

物語全体における真のヒロインと言っても過言ではない諏慧姫。彼女には八尋編・朧編それぞれに異なるエンディングが用意されている。八尋編の場合は関の攻略ルートを、朧編の場合は更紗の攻略ルートを進めていくことで、ともに第三章の後半から諏慧姫ルートに入ることができる。ただ、どちらも直前の戦闘で負けるようなことがあると、エンディングルートに乗ることはできないので注意が必要。なお諏慧姫とのエッチシーンがあるのは朧編である。



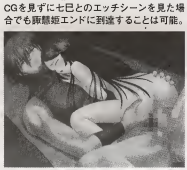
八尋編ではキスどまりとなるが、朧編ではエッチシーンが用意されている。

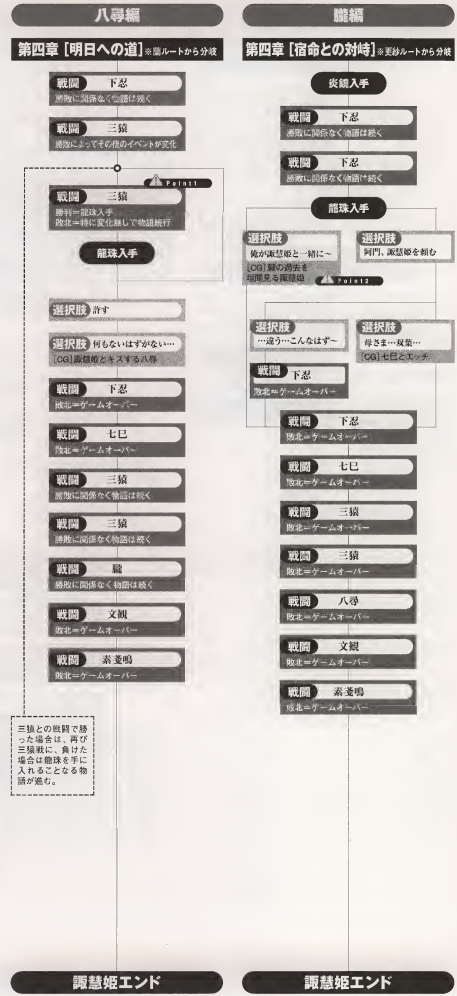
Point1

龍珠を入手するには直前で発生する三猿との戦いで連勝することが絶対条件。1回目の戦闘に勝ったとしても、つぎの戦闘で負けてしまえば、龍珠は手に入らない。

Point2

諏慧姫のCGを回収したい場合は「俺が諏慧姫と一緒に～」を選ぶこと。もちろん、このCGを見ずに七巳とのエッチシーンを見た場合でも諏慧姫エンドに到達することは可能。

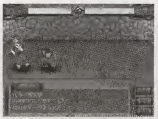




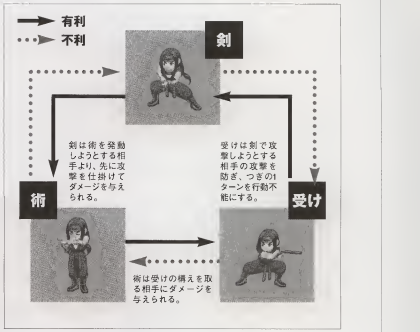
御魂 戦闘解析

三すくみの戦闘システム

本作の戦闘は「三すくみシステム」と呼ばれるルールがあり、特定の攻撃に対しては圧倒的に有利な行動が、別の攻撃に対してはまるで歯が立たない、というような決まりがある。詳しくは下図を参考にしてほしいが、このルールと後述の敵の行動パターンを参考に戦闘に臨めば、ほぼ負けずにゲームを進めることも可能となっている。場合によっては負けることでCGが回収できるということもあるので、そんなときはわざと敵の行動に対して、不利な構えを取ってダメージを受けるようにするといいだろう。

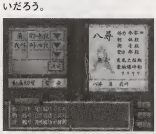


↑敵が取った行動に対して、プレイヤーが有利な行動を取れるかが勝敗の鍵を握っている。



キャラクターの能力

ここでは各キャラクターの能力値と特別な技のデータを紹介していく。敵を知る前に己を知り、各キャラクターの特徴を掴んでほしい。なお、ここで紹介している各能力値はあくまで初期値であり、クリア後に再度はじめからゲームをスタートする場合は、このデータが当てはまらないことを覚えておこう。また、各技については特定の条件がそろったときに一定の確率で発生するため、闇雲に出せるものではないが、知っていて損をすることはないだろう。



↑勝っても負けても一定の条件を満たせば、各キャラクターの能力は上がっていく。

キャラ名	初期能力	回避率(%)	技名	取得Lv	発生条件(プレイヤー側/敵側)	発生確率(%)
八雲	剣1/術0/受け1	20	二段斬り	3	剣/剣	25
			影手裏剣	5	術/受け	25
蘭	剣2/術3/受け2	50	霞斬り	5	剣/受け	30
			幻影撃	3	術/術	30
			変わり身	3	受け/術	50
我咲	剣3/受け2	40	剛破爆砕	5	剣/受け	30
			二段返し	3	受け/剣	40
紅羽	剣1/術3	30	重ね当て	5	剣/術	25
			隼の法	3	術/剣	40
瑞希	剣3/術0	30	連斬り	3	剣/術	25
			影身	5	術/術	30
朧	剣3/術2/受け3	20	二段斬り	5	剣/剣	25
			返し斬り	3	受け/剣	20
更紗	剣1/術2/受け1	40	疾風の術	3	術/術	30
			影手裏剣	5	受け/術	50
阿門	剣3/受け2	40	裂破爆砕	5	剣/剣	25
			変わり身	3	受け/術	50
阿佐弥	剣3/受け2	50	重ね手裏剣	3	剣/術	25
			かわし手裏剣	5	受け/受け	35
紫芳	剣2/術2	40	逃身の術	3	剣/受け	30
			隼斬り	5	剣/術	20
諏懸姫	術7	50	不当の法	3	術/剣	50
			障壁の法	5	術/術	30

一撃必殺の強力な奥義

戦闘は基本的には剣・術・受けのコマンドを使い分けることで戦うが、もうひとつ、通常の攻撃の数倍の威力をもつ奥義というものがある。これはいわゆる仲間との協力攻撃で、当然、発動するには仲間がパーティ内に残っていることが絶対条件となる。この奥義の使いどころだが、これは敵を無防備な状態にしてからがいいだろう。敵の奥攻撃を受け、敵がつぎのターンになにもできなくしておいてから奥義を出すのがもっとも効果的と言える。

↑奥義はタイミングを見極めて繰り出すようにしよう。

八尋 奥義

相手	技名	奥義発生技	攻撃力	取得場所
蘭	炎風火焔翔	術	160	第二章
我咋	豪脚爆砕剣	術	160	第二章
紅羽	乱れ稲妻	剣	160	第二章
境希	斬撃踏跳	剣	160	第二章
誼慧姫	双刃荒鳳踏送り	剣	240	第四章

龍 奥義

相手	技名	奥義発生技	攻撃力	取得場所
夏妙	疾風黒刃斬	剣	160	始めから
阿門	破魔金剛撃	剣	160	始めから
阿佐弥	天覇氷烈波	術	160	第二章
紫芳	修験凄骨斬	剣	160	第一章
誼慧姫	双刃荒鳳踏送り	剣	240	第四章

襲いくる敵連

三すくみシステムを理解し、自分や仲間の能力、奥義について学んだら、あとは相対する敵を知り尽くすことで戦闘に関する知識は完璧となる。下表を参考に、敵の能力値や戦闘基本思考ルーチンを知り、戦闘に役立てて欲しい。また、敵に特殊な技を発動させないためにも、特殊技の発生条件をしっかりと把握し、条件を満たしてしまわないように行動を選んでいくことも重要となってくる。剣攻撃を行ってくる確率が高い時は受け、術による攻撃を行ってくる確率が高いときは剣で攻撃するなど、このデータを存分に活用すれば敵をなぎ倒すことが可能だ。なお、各戦闘基本思考ルーチンは各シーンごとの攻撃パターンをパーセンテージで表記してあるが、あくまでどんな攻撃を行ってくる確率が高い（あるいは低い）のかを表す指標であって、必ずしも各攻撃のパーセンテージの合計が100になっているわけではない。

↑敵の行動パターンを知っていれば、無駄なダメージを受けることなく戦闘が進められる。

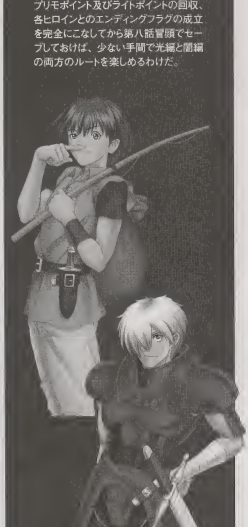
キャラ名	基本能力	戦闘基本思考ルーチン	回避率（%）	技名	発生条件（起因プレイヤー側）	発生確率（%）
下忍（黒）	剣2	1ターン＝剣10%・術10%・受け60%				
	術1	2ターン＝剣10%・術10%・受け60%	10	——	——	——
	受け1	3ターン＝剣60%・術30%・受け10%				
下忍（白）	剣3	1ターン＝剣60%・術10%・受け10%				
	術3	2ターン＝剣60%・術10%・受け30%	30	——	——	——
	受け1	3ターン＝剣80%・術20%・受け20%				
下忍（青）	剣3	1ターン＝剣80%・術10%・受け10%				
	術3	2ターン＝剣80%・術10%・受け10%	20	——	——	——
	受け1	3ターン＝剣80%・術10%・受け30%				
下忍（赤）	剣2	1ターン＝剣10%・術60%・受け10%				
	術3	2ターン＝剣10%・術60%・受け10%	10	——	——	——
	受け1	3ターン＝剣10%・術60%・受け60%				
神官（白）	剣3	1ターン＝剣10%・術80%・受け30%				
	術3	2ターン＝剣10%・術80%・受け30%	10	——	——	——
	受け1	3ターン＝剣10%・術60%・受け40%				
八尋	剣3	1ターン＝剣10%・術10%・受け80%		二段斬り	剣/剣	10
	術1	2ターン＝剣10%・術60%・受け20%	20	影手裏剣	剣/受け	10
	受け1	3ターン＝剣60%・術10%・受け40%				
龍	剣4	1ターン＝剣60%・術10%・受け10%		二段斬り	剣/剣	10
	術5	2ターン＝剣10%・術10%・受け60%	20	返し斬り	受け/剣	10
	受け1	3ターン＝剣60%・術60%・受け10%				
三狼	剣3	1ターン＝剣80%・術10%・受け10%		煙玉	術/術	15
	術3	2ターン＝剣80%・術10%・受け10%	20			
	受け1	3ターン＝剣80%・術10%・受け30%				
七巳	剣5	1ターン＝剣10%・術80%・受け10%		霞斬り	剣/受け	10
	術5	2ターン＝剣50%・術40%・受け10%	20			
	受け5	3ターン＝剣30%・術80%・受け30%				
文観	剣3	1ターン＝剣10%・術80%・受け10%		不当の法	術/剣	15
	術6	2ターン＝剣70%・術10%・受け20%	10	障壁の法	術/術	10
	受け3	3ターン＝剣20%・術80%・受け40%				
霊亀鳳	剣10	1ターン＝剣40%・術30%・受け30%		用身の剣	剣/術	10
	術10	2ターン＝剣50%・術40%・受け10%	0	用身の法	術/受け	10
	受け10	3ターン＝剣80%・術10%・受け10%				

攻略

愚者の逡巡

戸惑い彷徨う愚者の足取り

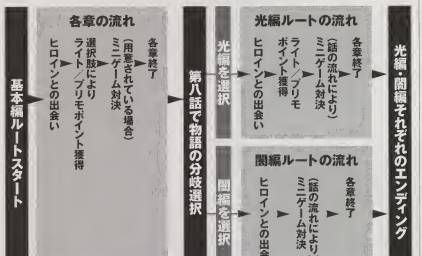
本作には光編、闇編のふたつの物語が用意されているが、第八話までは基本編を通ることになる。この基本編は、主人公カプリスや彼にとりまく人物に多少のセリフの変化こそあるものの、物語の展開は一本道だ。カプリスが光と闇のどちらを選ぶかは、第八話の選択で決定される。それまでの物語はエンディングに関わりこそすれ、ルート選択にはまったく影響しない。よって、第八話までのプリモポイントおよびライトポイントの回収、各ヒロインとのエンディングフラグの成立を完全にこなしてから第八話冒頭でセーブしておけば、少ない手間で光編と闇編の両方のルートを楽しめるわけだ。



『ARCANA』というゲームの流れ

本作のゲームの流れは下にある表の通り。選択肢により物語の流れが変化し、そのなかで何度かミニゲームをプレイすることになる。光編のエンディングにたどり着くには、プリモポイント、ライトポイントと呼ばれるパラメータを高めなければならない。どちらのポイントも、ゲーム画面には表示されない隠しパラメータとして扱われている。両ポイントとも、物語の節目に問われる選択で適切な答えを返すことと、ミニゲームに勝つことで獲得可能だ。

ゲームの大まかな進行チャート表



プレイ中の注意点について

つぎのページから各ルートごとの攻略チャートを紹介していくが、まずはチャート内の表記などについて下のカコミを参照してほしい。各章の冒頭とミニゲームの直前にはセーブするかを問われる。選択肢を間違えた場合やミニゲームで敗北した場合に備えて、必ずセーブしておこう。また、ルート分岐の基点となる第八話でのセーブも忘れないこと。

ルート表の見方

チャート内では2種類の表記をしているが、これはポイント獲得やルート分岐などに関連する重要な選択か、そうでない選択かを表している。必須選択を行わないと、プリモポイント、ライトポイントを得られないばかりか、その場でゲームオーバーになることもある。選択を間違えないように注意してほしい。

選択○○ ― ポイント獲得、ルート分岐などに必須の選択

選択○○ ― どれを選んでもポイントなどに関係しない選択

ミニゲーム攻略

各ミニゲームの攻略は、下に表記したページの最右列で行っている。いくつかのミニゲームは、運の要素に左右されることもあるのでプレイ前のセーブは必須だ。なお、リソルートの審判もこちらのコーナーで行っている。

ダイスゲーム
酒飲み勝負
チンチロリン
リソルートの審判 ― P127

アナリーゼのクイズ
タイピングゲーム ― P129

基本編ルート・攻略チャート

第一章　～イコンを求めて～

第一話チャート

選択1　そうだな！
選択2　まぁまぁ、お前も可愛いんじゃない？
選択3　なんか言ったか？お前
選択4　で、そのバカに何の用なんだ？
選択5　通路を右に
選択6　奥の方へ
選択7　左の扉を開けて中に

第一話　花婿募集

選択2は「なに？　なんか言った？　お前」でプリモポイント－1、「バカか？　お前？」でプリモポイント－2となる。また、選択4ではかの壁が答えをすると、勝手に城外に連れ出されてしまい、イムヌスに会えなくなるので注意。なお、城内の通路は乱数によって結果が左右されるので、セーブが必須。セーブさえしてあれば、どのような手順を追っても構わない。

第二話チャート

選択1　こう見えても俺はやさしいのっ！
選択2　わかった、やるぞ
選択3　そうだな
選択4　いや、お礼代わりに一回だけでいいからさ…

第二話　奴隷

プリモポイント、ライトポイントに関わる選択はないが、団長とのダイスゲームに負けるとピバーチェを助け出せない。ミニゲーム中のセーブは可能なので、一勝するたびにセーブを行うといいだろう。

第三話チャート

選択1　ヘンだって言われても…
選択2　そりゃ、また立派な名前だな
選択3　なに？　お前、姫いてんの？
選択4　何か…？
選択5　じゃ、一緒にいく？
選択6　それはお父さんとお母さんに…
選択7　なにが？
選択8　何？　何が？
選択9　うるさいな！
選択10　そうだ俺は旅のものだ、逃がしてくれ！
選択11　飲んだこと無かった…
選択12　忘れないよ

第三話　生贄

選択3は「はいはい、プリモ、ね、プリモ！」でプリモポイント－1、「あぁ、もううるさいなぁ」でプリモポイント－2。さらに、選択8を「うるさいなぁ…アニーどこなだろう…？」と答えてもプリモポイント－だ。盗賊とのミニゲームは、プリモに助けを頼まずに勝利するとライトポイント＋2、一回でも助けを請うと＋1となる。5回以上助けを求めるとプリモポイント－2というペナルティを受けるので要注意。

第四話チャート

選択1　ふうん…
選択2　べつに…金ももっていないし…
選択3　あ…なんだっけ？
選択4　いいんじゃない？（ライトポイント＋2）
選択5　だって…捨てるわけには…

第四話　過渡

アモローソとは必ず行為に及ぶことになり、エンディングフラグも自動的に成立する。選択4は、ライトポイントが追加されるかされないかに関係しているだけだな。お、アモローソ以外の女性のエンディングフラグを成立させずに光編ルートをクリアすると、なぜかハーブとプリモを除いた女性たち全員とのF&Wエンディングとなってしまう。

第二章へ

第二章　～光と闇の戦い～

第五話チャート

選択1　はいはい…
選択2　それは取り消せ（ライトポイント＋1）
選択3　だったら…俺と勝負しないか？（ライトポイント＋1）
選択4　いや、忘れてたわけじゃ…

第五話　正義

最後の選択で「いや、わざと見られるのもまた…」と答えるとプリモポイントが－1されてしまう。光編エンディングを目指しているのならば、あまりプリモにいやがらせをしないように心がけること。

第六話チャート

選択1　やるよ、もちろん
選択2　いいよ、別に
選択3　断る…何があるかわかったもんじゃない
選択4　どういうことだ？
選択5　なんにもわからない？
選択6　わかったよ…（ライトポイント＋1）
選択7　思わないけど…
選択8　やかましい…

第六話　偶像

選択2でマイスターの助けを借りる「……わかった…頼む…」を選ぶと、プリモポイント－2に加え、ライトポイントまで－1されてしまう　必ず拒否すること。

第七話チャート

選択1　え？　陰険野郎…
選択2　アナリーゼ、キミのスリーサイズを…
選択3　実はイコンについて…
選択4　あ、いえ…あります…
選択5　た、たぶん…
選択6　おまえ！　いつの間に！

第七話　知恵

「くちやかましい妖精との別れ方について…」を選ぶと、プリモポイントが－1されてしまう。ただ、このルートでのプリモとのやりとりは、かなりおもしろいので必見ではある。ひと通り読んでからプレイし直すのおすすめだ。

第八話チャート

選択1　それは…
選択2　わかった…入るよ…
選択3　それって…
選択4　かわいそうに…
選択5　だれか…いる…

第八話　運命

選択4で「そうか…そう思わないと…」を選ぶと、光編ルートに進む際に選択場面がひとつ追加される。万が一に備えて、こちらを選択しておくのもいい。

ルート選択

選択6
「俺は…断じて闇には組みしない!!!!」
「この世を闇で満たしちゃいけないんだ…」

このあと、「そうだな…」を選択することで、グランディのCGを1枚回収できるとともに、グランディとのエンディングフラグが成立する。第十二話の選択4の返答次第では、「そうだな…」を選ばなかったあとに、もう一度選択がある。そこで「でも…もしかしたら」を選択しても、CG回収とエンディングフラグ成立が可能だ。

光への歩みP126へ

選択6
「わかった…マルカート…」
選択8
「それも…いいかもな…」

マイスターが登場したあとの選択8で「マイスターを拒絶するとと、光編ルート第十三話に直行。グランディとのエンディングフラグが成立していないまま、中途半端な状態で光編が進んでしまう。選択6で、わざわざ闇側の選択をしたのから、そのまま闇編ルートに入ろう。選択7は、どちらを選んでも展開に変化はない。

闇との邂逅P128へ

光への歩み

光が世界を包むまでの道程

第八話でカプリスが闇を拒絶したときは、この光編ルートに突入。光編ルートでは、ハーブとプリモ、さらに各話に登場する女性たちの計16人とのエンディングを迎えられる。もちろん、意中の女性とのエンディングを迎えるためにはエンディングのフラグを成立させることが必要だ。第十四話の悪夢以外でゲームオーバーに直結しているところはないので、プリモポイント、ライトポイント、エンディングフラグといった各条件に関係する選択に留意しながら物語を進めるといいだろう。

光編ルート・攻略チャート

第三章　～運命からの逃亡～

第九話チャート

選択1　違う！
選択2　それって、どういう…

第九話　逃亡

第九話には重要な選択肢はなく、リタニアとのエンディングフラグもミニゲームに勝っただけで成立する。ミニゲームのダイスは完全な乱数となっていてプレイヤーが関与する余地はないが、一勝するたびにセーブしておけば、短時間で勝利できるだろう。

第十話チャート

選択1　この家は一体何？
　　パスピエは何者なんだよ？
選択2　とにかくこの部屋からでないと…
選択3　ドアに傘を付けてみる
選択4　戸棚の所に行く
選択5　この戸棚…開けてみるか…
選択6　テーブルの所に行く
選択7　この本…なんだろう？
選択8　さらに先を読む×2回
選択9　ドアの所に行く
選択10　ドアの隙間にナイフを差し込む
選択11　廊下に出る

第十話　堕落

冒頭のドミナンテへの質問内容を間違えると、現実世界に戻ってしまい、パスピエのエンディングフラグを成立させられなくなる。また、選択3と選択5を行う前に日記を読んでしまうと、ライトポイント－1となってしまうので注意。

第十一話チャート

選択1　なんだ…？　あれ…。
　　光のほうへ行ってみよう
選択2　だ、誰だよ
選択3　どういう…
選択4　…かも…しれない…

第十一話　導引

選択1はライトポイント、プリモポイントに関わるわけではなく、そちらを選ばないと物語が進まないだけだ。モーリーとの会話を終えた時点で、賢者のアルカナがONになる。

第十二話チャート

選択1　おもいっきり飲む
選択2　あ、ああ、一応…
選択3　いや、カプリスでいいけど…
選択4　来た道を引き返す
選択5　わき道を進む
選択6　街を迂回する
選択7　ダメかもしれない…

第十二話　光明

脱出時の道順はじつはどれを選んでもよく、乱数によって脱出に成功するか否か決定されている。よって、移動前に一度セーブしておくといい。なお、脱出に成功するとライトポイントが＋1される。選択7で「これだけ火の勢いが強いと…」を選んだあとに「プリモ、妖精の粉でなんとかか…」を選ぶと、炎を消せないがかりかプリモポイント－1。

第四章　～光への道程～

第十三話チャート

選択1　もちろん！
選択2　いやか？
選択3　あ、あのぉっ!!!
選択4　だからって、ほっとけないだろ…
選択5　わかんないけど…もしかしたら…
選択6　ああ、とっておきのがあるんだ

第十三話　恐怖

選択2は「お前には関係ないよ」を選ぶとプリモポイント－2。「気にするなよ」でプリモポイント－1となるので注意。グラーベとのカードバトルに勝利するとライトポイント＋1とともにエンディングフラグが成立する。なお、負けた場合のみ回収可能なCGがあるので、ゲーム前にセーブしておいて一度負けてしまおう。

第四章　～光への道程～

第十四話チャート

選択1　何がおかしい！
選択2　だから人間は…
選択3　そうだな、戻ってみよう
選択4　プリモ！！　どこに行ったんだ！！
選択5　プリモ！！　大丈夫か！！
　　俺の声が聞こえるか！！

第十四話　試練

悪夢からの脱出方法は少々特殊。エンディングフラグが成立している女性が少ない場合は、選択肢を選んでいるだけでほぼ自動的に脱出可能。逆に、フラグが成立している女性が多いときは、ランダムで選択肢のなかに現れるプリモへの呼びかけを選ぶこと。2回呼びかければ悪夢から脱出できるようになっている。

第十五話チャート

選択1　いや、きっと…
選択2　時間がないんだ、突っ切るぞ
選択3　よし、右の階段を上ろう
選択4　あの扉いの…？
選択5　いや……

第十五話　救出

第一話でイムヌスと会っている場合は、冒頭にイムヌスとリソルートの会話イベントが挿入される。選択2は間違った選択をしている間、進展がループしてしまうだけで、各種ポイントには関係しない。トンボーとのタイピングゲームとカードバトルをクリアすれば十五話終了だ。

第十六話　審判

プリモとのエンディング

選択1　ああ…わかった、受けるよ…
選択2　プリモ…行くなよ(プリモポイント+2)
選択3　ああ…
選択4　わかった…抱くよ
選択5　いや…これだけ、
　　言っておきたかっただけだ…

プリモポイントが15ポイント以上あることが必要条件。選択2で「なんとよ…やだよ」を選ぶとプリモポイントが一つ下がってしまうので、プリモエンディングを目指すときは、絶対に選択しないように。エンディングの判定順序はプリモが最初にくるので、他のエンディングを目指すときは、プリモを引き留めないようにするほうが確実だ。

ハーフとのエンディング

選択1　ああ…わかった、受けるよ…
　　(ライトポイント+2)
選択2　プリモ…ありがとう
選択3　わかった…抱くよ
選択4　いや…気になることがあるだけだよ
選択5　…いや…

ライトポイントが13以上かつ、四大イコンを3つ揃えてあるという条件を満たしていることが前提条件。あとは、リソルートを抱いて審判で5点以上を得ることでハーフとのエンディングとなる。ただし、ライトポイントが足りないようでも、他の条件さえ揃えてもあるならば、選択肢D勝の手前を狙うことでハーフエンディングとなる。

F&Wエンディング

選択1　ああ…わかった、受けるよ…
選択2　プリモ…ありがとう
選択3　わかった…抱くよ
選択4　いや…気になることがあるだけだよ
選択5　…でも……度決まったことだ

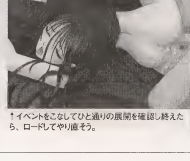
エンディングフラグが成立している女性を選択できる、すべての女性のエンディングにCGが1枚用意されているので、CGのコンプリートを目指すならば、ベストの選択を続けて第十六話までたどりつく必要がある。

※どのエンディング条件も満たせなかった場合、プリモポイントが15以上あれば
プリモエンディングに、14以下ならF&Wエンディングとなる。

CHECK POINT

光編でCGを回収するときの注意点

注意すべきは第八話と第十三話。第八話で光編ルートに入るときは、正しいルートを選択して、グランディのCGを回収するとともに彼女のエンディングフラグを成立させなければならない。つぎに第十三話だが、こちらはカードバトルに負けなければHイベントが発生しない点に注意。ただし、Hイベントを見てしまうとグラーベのエンディングフラグが成立しないので、直前でのセーブが必須だ。



†イベントをこなしてひと通りの展開を確認し終えたら、ロードしてやり直そう。

ミニゲーム

団長とのダイス勝負

ゲームのルールは、親が振った三個のダイスの合計値を、子が振る三個のダイスの合計値が上回るか下回るかを、子が当てるというもの。親と子は順番に持ち回り、ダイスの合計値が等しかったときは引き分けとなる。完全な乱数なので必勝法とは言えないが、中間値である10と11を目安に上下を見定めよう。

ミニゲーム

盗賊との酒飲み勝負

普通盗賊を1点、火盗を3点、重盗を8点と換算して、カプリスが飲んだ酒の合計点数が10点を超えた時点で敗北となる。筆頭を飲んでしまうとその時点で敗北が確定するので、ロードして勝負をいちからやり直そう。プリモの助けを借りてもいいが、ライトポイントとプリモポイントの減少があるので、回数は4回だけに留めるように。

ミニゲーム

リタニアを賭けてのチンチロリン

役の説明があるものの、サイコロの振り方を組てできるということはなく、サイの目は乱数によってのみ決定されている。プレイヤーができることといったら、一勝するたびにセーブしておくことくらいだ。なお、セーブ画面を開きづらくなるので、メッセージスキップは使わないように。3勝するまで、ひたすら我慢するしかない。

リソルートの審判への返答

これまでに愛した女性の数は？
「答える必要はない」　0
「一人しかいない」　−1
「抱いた人、全員だ」　+1

これからさき、たった一人を愛せるか
「ハーフなら…」　+1
「そんなことはできない」　−1
「それは…わからない」　0

愛のないセックスとセックスのない愛、どちらを選ぶか
「愛だ」　+1
「どちらも…わからない」　0
「セックスだ」　−1

国が傾いしとき、愛する者のために命を投げ出すか、それとも愛する者と共に死を覚悟するか
「戦って生き延びる」　0
「俺は…命を投げ出す」　+1
「もしかなわないなら…共に…」　−1

汝を愛する者と汝が愛する者、どちらを選ぶか
「俺が愛する人だ」　−1
「俺を愛してくれる人だ」　+1
「それは…わからない」　0

全く罪の意識無く罪を犯した場合、その罪は問われるべきか
「罪は罪だ、罪は贖わなければならない」　+1
「話を聞いてみないと判断できない」　−1
「全ての罪が裁かれなければならい訳じゃない」　−1

これからの人生を光に捧げるか
「ハーフとともに」　+1
「先のことはわからない」　0
「俺は俺の自由に生きる」　−1

汝の心に聞はあるか
「あるかもしれない…」　−1
「いや…ない」　−1
「俺にはわからない…」　0

では最後に…これまでの答えに嘘偽りはないか
「ない」　0
「それはわからない」　0
「ある」　−1

闇との邂逅

世界が闇に覆われるまでの過程

第八話でマルカートの誘いに乗り、さらにマイスターを拒絶しない選択を行ってしまうと、物語は一変。カプリスは世界最悪の闇となる道を歩むことになってしまう。闇編ルートでのカプリスは、ドミナンテに取りされるままに犯し、殺害を繰り返す。第九話以降に登場するリタニアやパスピエ、グラーベは、残酷な形で凌辱されてしまうのだ。最終目標はハーブを凌辱し、屈服させること。もちろん、幸福なエンディングなどは迎えるべくもない。

闇編ルート・攻略チャート

第三章　～光と闇の狭間～

第九話チャート

選択1　じ、実は…
選択2　リタって…あの？
選択3　だって…めんどくさいし
選択4　そんな…
選択5　……

第九話　背徳

重要な選択肢は一切ない。リタニアとのミニゲームに勝てば凌辱、負ければそのまま第十話に進むだけだ。光編ルートのときと同様に、一勝するたびにセーブすると確実さが増すだろう。

第十話チャート

選択1　俺は、そんな…
選択2　そういう事って？
選択3　……
選択4　とにかくこの部屋からでないと…
選択5　ドアの陰間にナイフを差し込む
選択6　テーブルの所に行く
選択7　この本…なんだろう？
選択8　さらに先を読む×2
選択9　それは…
選択10　そんなことしてない!!
選択11　そりゃ…
選択12　いや…でも…

第十話　陵辱

パスピエの日記を読んでおかないと、館を脱出するだけで終わってしまう。パスピエを凌辱するなら、必ず日記を読み進めておくこと。それ以外に重要な点はない。

第十一話チャート

選択1　それは…わからないけど…
選択2　お前が世界を救う？
選択3　ちょ、ちょっとまてよ…
選択4　俺は…逃げてなんか…
選択5　そんな勝手なことが…

第十一話　訣別

第十一話の選択肢はどれも選んでも展開に変化はない。物語を読み進めるだけで終了する。

第十二話チャート

選択1　何だって？
選択2　お礼…？
選択3　なんか素直っていうか…
選択4　いや、行くところがある
選択5　この火を止めるんだ
選択6　特別だって？
選択7　断る

第十二話　汚濁

選択4で「そうだな、急ごう」を選ぶとCGを1枚回収することができる。選択前にセーブしておいて、CG回収後に戻ってこよう。

第四章　～闇の永劫へ～へ

第四章　～闇の永劫へ～

第十三話チャート

選択1　さぁな…
選択2　人に名を聞くときは
そっちから名乗るもんだ
選択3　待てよ、そっちだけ逃げようってのか？
選択4　ああ…そうだ
選択5　ん？　何の話だ？？
選択6　おいおい、人聞きの悪い…

第十四話チャート

選択1　お前には教えられないな…
選択2　こんな時に冗談とは…ふざけるな!!
選択3　ふざけるな!
選択4　どういうことだ？
選択5　ば、ばかな…
選択6　……いや…まだだ…

第十五話チャート

選択1　もちろん、正面から行く
選択2　もう少し進んでみよう×2
選択3　畏れる…怖い…俺は死にたくない!!
選択4　そのバカがいるみたいだな…

第十六話チャート

選択1　どうして？
選択2　この気配…やはり…
選択3　どうなって言うんだ？

第十三話　疑獄

リソルートを守ろうとする光の騎士たちと2回戦うことになる。勝負はどちらもタイピングゲーム形式だ。ここで負けてしまうとグラーベの凌辱イベントを見られなくなってしまうので、集中してかかろう。

第十四話　奔流

トンボーとの戦いでは、タイピングゲームとカードバトルが連続する。カードバトルに敗北してしまうと、そのままゲームオーバーとなるので、セーブを忘れないように。

第十五話　天使

塔に入ると、正面から向かうとイベントが発生してCGを1点回収できる。このあとの選択3は間違えるとゲームオーバーになってしまうので注意。また、トンボーとのカードバトルに敗北してもゲームオーバーとなる。

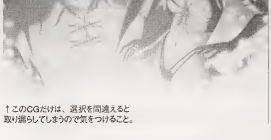
第十六話　宴宴

マルカートとのカードバトルに敗北するとゲームオーバー。マルカートを下すと、ハープを凌辱してエピローグに突入。人間と化したドミナンスをも凌辱する。

CHECK POINT

闇編のみ手に入るCGを確認！

闇編では、ミニゲームに敗北さえしなければ、ほとんどのCGが手に入る。例外は第十五話で塔に突入するときのCGのみだ。ちなみに、闇編ルートでのみON条件が成立するカードは、マイスター、マルカート、ドミナンテ、ハープの四枚。ハープは光編ルートでもONにできそうなものだが、Hイベントがないため条件が成立しないのだ。



↑このCGだけは、選択を間違えると取り逃らしてしまうので気をつけよう。

アナリーゼのクイズへの回答

イゴンを持たぬ者が、
他人のイゴンを手に入れる方法は？
―相手を絶頂に達しさせる
この世界に重大なイゴンはいくつある？―4つ
ハープが持っていた指輪の名前は？
―コスモクトールの指輪
4つの大イゴンを集めると何になれる？
―世界の王
ずっと東にある国の名は？―キタイ
普通酒、火酒、薄酒、一番強い酒は？―薄酒
法王の顔といえば誰？―リソルート
イゴンはそれを持つ者にどんな影響を与えるか？
―対人関係やお金的地位に影響を与える
光と闇の戦いはいつから続いている？
―この世界が出来る前
神の怒りに触れて炎に包まれた伝説の街は？
―ソドムの街
次代法王の名は？―ハープ
イゴンは体のどこにある？―わからない
法王家が認める最強の剣術の流派は？
―ミトゥーム流
イゴンを持たないものは何という？
―伝説の存在でしかないとされている
美教徒たちが住むのはどの方角？―北
聖騎士団員家の家名は？―オーダン
南の地ではライオンをなんと呼ぶ？―シンバ
東の国と行き交っている人たちは？―旅商人

ミニゲーム

タイピングで早打ち勝負

参考までに、各話ごとの単語一覧を挙げておく。これを覚えて……というわけにはいかないが、事前に舌手を克服しておこう。

第四話・対ブリモ
ブリモかわいい　PURIMOKAWAII
光編第十四話・対獣の影族
アドバイス　ADOBAISU　打ち壊す　UTIKATU
貴族　KYOUSI　協力　KYOURYOKU　宝箱　KOUHUKU
充実感　JYUUJITUKAN　将来性　SYOURAISEI　信頼　SINNRAI
誠実　SEIZITU　罰次　ZEITAKU　地手必勝　SENNTENSSYOU
体験　TAIKEN　チャンス　TYANSUSU　設立　DOKURITU
ひらめき　HIRAMEKI　勉強　MUTEKI　留学　RYUUGAKU
危険　IKENSEI　歴史　REKIMAI
光編第十五話・対トンボー
足の病気症状に注意　ASINOBYOUKIKEGANITYUUI
思いやれない　OMOIYARENAI
気軽りしない旅　KINORISINAITABI
試験に落ちる　SIKENNIOTIRU
自分見ぶおしがる事　ZIBUNNIMINAOSIGAHITUYOU
耐えられなくなる　TAERARENAKUNARU
掛り合い当者にとある　TAYORINHAIEYAMITAYORU
嫌かもを認められない　DAREKARAMOMITOMERARENAI
どんにこくしてもを許さず
DONNNANTUKUSITEMOOMUKUWAREZU
必起不足　NANITABUSOKU
掛り合われる　HURIMAWASARERU
当たれない安心型で　MUKUWARENAIKINNIYAMU
無理がたって体調を崩す　MURIGATTATAITYOUWOKUZUSU
やる気が有くなる　YARUKIGANAKUNARU
予定外の支出ある　YOTEIGAINOSHYUTUARI
わざまを全差入　WAGAMAMAWANAIZUDEN
遅ぶがまでも無駄　WARUIGAKISTEMOMUDA
第四話第十三話・対光の聖士
試切り　URAGIRI　思いよりり　OMOIAGARI
気集りない　KINORISINAI　原野　GENNKAI　事故　ZIKO
残てる　SUTERU　大将　TAIRYOU　代理　DAIRYOU
独断　DOKUDANN　不足　HUSOKU　不満足　HUMANNZOKU
偏見　HENNKENN　身替わり　MIGAWARI　聖金　MIKKAI
闇　YAMI
第四話第十四話・対トンボー
イライラする　IRAIRASURU　隠す　KAKUSU　表情　GAMANN
怒かない様　KIKANAIKUSURI　犠牲　GISEI　思惑　KUKYOU
思惑　KUKYOU　怪我　KEGA　自己中心的　ZIKOTYUUSINNTEKI
体調を崩す　TAITYOUWOKUZUSU　トラブル　TORABURU
無駄　NANIKKOU　病気　BYOUKI　体質改善　KONSEIRIZONN
無意味な行為　MUIMINAKOUI　報われて　MUKUWARERU
無料奉仕　MURYOUHOUSI　予定外　YOTEIGAI　利己的　RIKOTEKI
第四話第十五話・対ブリモ
合わない　AWAINAI　思わぬ事故　OMOWANUZIKO
下消刻　KAKOUKI　計画が狂う　KEIKAKUGAKURUU
危険予測　SIZENNYOUMIETU　失望　SITUREN
衛前買い注意　SYOUDOUGAINITYUUI
スケジュールの乱い　SUKEJYUURUNOKURUI
それ故が生じる　SUREYOUKIWONAKANZIRU
体験が原因する　TAITYOUGAKKKASUEI
タイミングを誤す　TAIMINGUWONOGASU
足を踏り　TATTAKORI
無先でのトラブル　TABISAKIDENOTORABURU
ツイていない　TUITEINAI　突然変更　TOTUZENNHENNKOU
予定定　HUANNTEI　観ぬかない　MUKUWARENAI
間違が生じる　MOMINZIMAGAIYOUZIRU
予算外出費　YOSANNGAISYUPPI　遠慮ミス　ENNRAIMUMISU
第四話第十六話・対獣族
魔族　AKUMA　感染の術　UNNMEINOWA
女教皇　ONNNAKYOUKOU　魔者　GUSYA　意学　KOUTEI
死神　SINIGAMI　女帝　JYOTEI　審判　SINPANN　星　SUTA-
正義　SEIGI　節制　SESSEI　太陽　TAIYOU　塔　TAWA-
力　TIKARA　月　TUKI　吊るし人　TURUSIITO　法皇　HOUOU
愛刑罪　MAJYUTUSI　世界　WA-RUDO

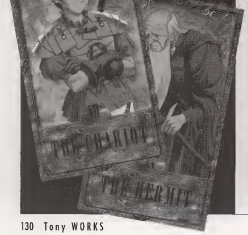
運命のアルカナ

カードバトルを征するために

計22枚のカードを使ったカードバトル。勝利を確実なものにするためには、負けないための方策を採るのが一番だ。各カードには4つの能力値があり、決まった数値が割り振られている。初期の段階では、ほとんどのカードに黒い影がかかって絵柄が伏せられている。この状態では各能力が一1されてしまうので、影を晴らさなければならない。本編なかで各カードのON条件を満たしていこう。そうすれば、各能力が本来の数値に戻り、以降のカードバトルが有利になる。ただし、もともと0の能力は、影を晴らしても0のままだ。

カードバトル中は、1枚目に第1判定の能力値が高いカードを場に出して、2枚目にはほかの能力値が高いカードを伏せておく。第2判定に使われる能力値に応じて、伏せカードを開けるかどうかを判断しよう。第3判定は、場に出されたカードの能力値を合計しての判定となるので、第2判定で勝てそうにないときは、伏せカードを開ける方が確実だろう。

なお、能力値10は能力値0に負けてしまう。滅多に起こらない出来事だが、注意点として覚えておこう。



カード（基本数値）の一覧

THE FOOL 愚者
カプリス

STR	4	INT	3
CHM	3	ICN	0

ON ゲーム開始時にON

THE MAGICIAN 魔術師
マイスター

STR	3	INT	5
CHM	2	ICN	4

ON 闇編・第九話、スタート直後にON

THE HIGH PRIESTESS 女教皇
アナリーゼ

STR	0	INT	9
CHM	1	ICN	5

ON 第七話、Hイベント後にON

THE EMPRESS 女帝
アモローソ

STR	1	INT	3
CHM	6	ICN	10

ON 第四話、Hイベント後にON

THE EMPEROR 皇帝
マルカート

STR	7	INT	2
CHM	1	ICN	6

ON 闇編・第十六話、マルカート登場時にON

THE HIEROPHANT 法皇
イムヌス

STR	1	INT	5
CHM	4	ICN	7

ON 第一話、イムヌス登場時にON

THE LOVERS 恋人
リタニア

STR	3	INT	2
CHM	5	ICN	3

ON 光or闇編・第九話、Hイベント後にON

THE CHARIOT 戦車
グランディ

STR	7	INT	1
CHM	2	ICN	3

ON 第八話、Hイベント後にON

STRENGTH 力
ビバーチェ

STR	6	INT	0
CHM	4	ICN	1

ON 第二話、Hイベント後にON

THE HERMIT 隠者
モーリー

STR	0	INT	10
CHM	0	ICN	7

ON 光編・第十一話、モーリー登場時にON

WHEEL OF FORTUNE 運命の輪
プリモ

STR	2	INT	3
CHM	5	ICN	5

ON ゲーム開始時にON

JUSTICE 正義
シターン

STR	4	INT	3
CHM	3	ICN	4

ON 第五話、Hイベント後にON

THE HANGED MAN 吊るされた男
トンボー

STR	4	INT	4
CHM	2	ICN	0

ON ON状態にはできない

DEATH 死神
グラーベ

STR	5	INT	4
CHM	1	ICN	2

ON 第三話、Hイベント後にON

TEMPERANCE 節制
ルチア

STR	3	INT	1
CHM	6	ICN	10

ON 光or闇編・第十二話、Hイベント後にON

DEVIL 悪魔
ドミナンテ

STR	2	INT	5
CHM	3	ICN	5

ON 闇編・第九話、ドミナンテ登場時にON

THE TOWER 塔
プリランテ

STR	10	INT	0
CHM	0	ICN	5

ON 光or闇編・第十五話、塔へ突入後にON

THE STAR 星
シルビア

STR	1	INT	1
CHM	8	ICN	10

ON 第六話、Hイベント後にON

THE MOON 月
パスピエ

STR	0	INT	0
CHM	10	ICN	3

ON 光or闇編・第十話、Hイベント後にON

THE SUN 太陽
アニマート

STR	6	INT	2
CHM	2	ICN	4

ON 第三話、Hイベント後にON

JUDGEMENT 審判
リソルート

STR	2	INT	6
CHM	2	ICN	7

ON 光編・十六話or闇編十五話、Hイベント後にON

THE WORLD 世界
ハープ

STR	1	INT	2
CHM	7	ICN	10

ON 闇編・第十六話、Hイベント後にON

Tony Interview

ARCANA～御魂

繊細でありながら圧倒的な存在感。そして、艶めかしいエロティズム。
Tony氏から産み出された“線”は、ほかの何物にも似ていない。
「ARCANA」「御魂」というオリジナル。
Tonyというオリジナル。
そのすべてを聞く。

「仕事で絵を描いてなかったので、その反動から、プライベートでガンガン描くようになったんですよ」

――イラスト自体はいくつくらいから描きはじめたのですか？

ほんとに小さいころから描いてましたよ。小学校2年生くらいかな？ そのころは『ドラえもん』とかを描いてました。

――この業界で描きはじめることにならないきさつはなんだったのでしょうか？

趣味がこうして立ち上げたホームページを業界の人が見て、仕事を依頼していただいたのがきっかけです。じつはまだ、そのころはサラリーマンとして働いていて、いただくのも単発の挿し絵とかの仕事だったんですよ。今みたいに、美少女ゲームの仕事をやりだしたのはフリーになってからですね。

――ちなみに、デビューとなったのはどんなお仕事だったのですか？

一番最初は、ホビージャパンさんの「RPGマガジン（現ぴーむぎゃざ）」になりますね。扉絵の連載をやらせていただきました。

――その時から、今の画風は確立されていたのですか？

昔の絵を見るとちょっと恥ずかしいのですが、基本的には変わってないと思います。

――今の画風が固まったのはいつごろなのでしょう？

フリーになる前から、「木城 ゆきと」さんや「村田 蓮爾」さんの影響を受けて、だんだんと固まっていきました。

――今の仕事をはじめる前は、どんなお仕事をやっていたのですか？

ゲーム会社に就職していました。はじめはドット絵や3DCG、キャラクターのイメージラフなどを描いてましたね。そのあと、別の会社に移ってからは、主に企画の方をやっていました。仕事で絵は描いてなかったです。それで反動ってゆうか、プライベートでガンガン絵を描くようになったんですよ。それが1997年ごろですね。

――ゲーム会社時代はどんな作品を手掛けられたのですか？

えーと、とりあえずネ●ジオ作品ということで（笑）。

――ゲームの原画以外には、どのようなお仕事をされているのか教えて下さい。

結構単発の仕事が多いんですよね。最近までホビージャパンさんの連載を続けていたのですが、忙しくなり定期的に仕事するのが難しくなってお断りしています。ほかには、ショップさん用のイラストだとか、雑誌のピンナップだとか、そういったものをやっています。

――イラストの依頼だけでもお忙しそうですね。

今やってる仕事が佳境に入ってるんで、全部はお引き受けできないのが残念です。

――ゲームの仕事とどちらが楽しいですか？

どっちも同じくらいということで（笑）。

――では、キャラクターなどを描くにあたって気をつけている点を教えて下さい。

やっぱり目ですね。そんなに凝ってるってわけでもないんですが、目だけは意識して描いてきます。身体だと胸ですね。やっぱり。

――表現的に曼をかき上げているキャラクターが多いように感じるのですが？

多いですね。それは意識してます。

――ボージングで気をつけている点とかはありますか？

ありきたりな構図にならないよう、気をつけています。イベントCGはとくに。ほかの原画家さんにとっては普通のことかもしれませんが、なるべく工夫してます。

――「御魂」のエッチシーンはとくに凝ってますよね。

そうですね。半脱ぎっていう部分では凝ったといえるのかな？ 「ARCANA」ではエッチシーンで全裸になることが多いのですが、結果的にキャラクターごとの違いがあまり出なかったんですよ。それを教訓にして、「御魂」では極端に半脱ぎが多くなったというわけです。それに、せっかく和服を使ってるのに、和服を強調しないのももったいないかなと（笑）。

――得意な絵、不得意な絵はありますか？

これといってはありませんが、ごちゃごちゃした絵はやっぱり大変ですね。描きにくい描きやすいはあまり感じません。

「ほかの原画家さんにとっては普通のことかもしれませんが、イベントCGがありきたりな構図にならないように気をつけてます」